

PLAYSTATION2 · PSONE · DVD
ÉPOCA I · Nº10
3,01€
500 ptas
play2DVD
LA REVISTA INDEPENDIENTE PARA DISFRUTAR AL MÁXIMO DE TU PS2
ueva sección:
Planeta
Manga
Todo sobre ANIME
en DVD
El retorno de los Dragones y Mazmorras...
no te pierdas la review a fondo de
Baldur's Gate
Dark Alliance
UNIVERSO DVD VIDEO
FINAL FANTASY
TORRENTE 2
Los imprescindibles de PS2
descubre qué juegos no te debes perder
y además...
Dynasty Warriors 3, Legaia Duel Saga,
Herdy Gerdy, Dark Summit, Maximo,
Ace Combat 4, Devil May Cry, Jak and Daxter,
Tony Hawk's Pro Skater 3, Soul Reaver 2,
Head Hunter, Tarzan, Rayman M...
Solid Snake
Historia
de un
Héroe
Conoce todos los secretos
del mito de Konami
00010
9 771577 255001
Sorteamos: 15 DVDs de Final Fantasy: La fuerza Interior / 20 juegos de Baldur's Gate Dark Alliance

[empieza donde acaba la realidad]

TOKIO, AÑO 2025

Serie Especial Peugeot 206 PlayStation 2

Realmente no vuela. No le hace falta. Cualquier lugar es accesible y siempre hay una forma de llegar. Las ganas las pones tú. Nosotros lo demás. Equipamiento de serie: Equipo de audio con mando en volante. ABS. 4 airbags (conductor, pasajero y laterales dobles: cabeza-tórax). Dirección asistida. Llantas de aleación. Faros antiniebla. Retrovisores eléctricos y térmicos. Cierre centralizado con mando a distancia. Elevalunas eléctricos delanteros. Asientos deportivos.

INCLUYE PLAYSTATION 2 Y JUEGO WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
206 WRC CAMPEON DEL MUNDO DE RALLIES 2000

www.peugeot.es 902 366 24 7 Peugeot Directo





nº10 enero 2002 editorial

EDITA:



Digipro Producciones S.L.
c/ Cardener, 18, local
08024 Barcelona
Telf./Fax: 93-285.32.55*
digipro@terra.es

REDACCIÓN
play2dvd@terra.es

Director
Ricardo Martín

Redactor Jefe
Jordi Calafell

Redacción
Francisco Javier Sánchez, Javier Muntada, Miguel Ángel Chazo

Colaboradores
Héctor Fernández, Joan Lluis Abenza, Marc Escauriaza, Ricardo Ramos, Josep Pastors, Xavier Martínez, Josep de Riu, Pol Turrents, José Ventosa, Marc Soria, Javi Rodríguez, Josep Maeztu, José Viruete, Miguel Ángel Parra, Ferran Moltó, Carlos Iglesias.

Diseño y maquetación
Enric Añó, Natalia Báscones, Emilio Fradejas

Corrección de estilo
Laura Almar

Publicidad
Jordi Calafell

Impresión
Litografia Rosés

Distribución
Coedis

Impreso en España - Printed in Spain
31 de enero de 2002

D.L.: B-50240-2000
ISSN: 1577-2551

Se solicitará control OJD. Esta revista es libre y plural. El editor no se hace responsable de las opiniones de los colaboradores. Prohibida la reproducción total o parcial, mediante cualquier sistema, de los contenidos de la revista sin el permiso por escrito del editor. Los nombres y logotipos de juegos, empresas y marcas mencionados en esta revista son propiedad y copyright de sus respectivas empresas. Los anunciantes son responsables de sus contenidos publicitarios.

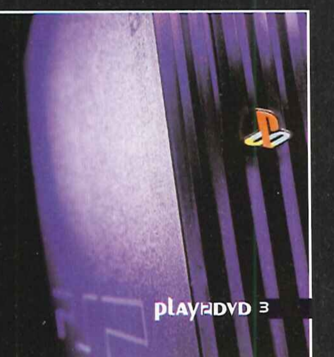


Y las dudas se disiparon

A estas alturas muchos de los escépticos que aparecieron entorno al lanzamiento de **PS2** el año pasado, se han transformado en creyentes. Las dudas se disipan con cada título de calidad que se lanza mes tras mes para la consola de **Sony**. Por supuesto siguen existiendo juegos flojos que ya se veían venir y otros poseedores de grandes expectativas que se desinflaban una vez llegaban a nuestra redacción. Pero la situación actual mantiene las expectativas de **PS2** para convertirse en un éxito similar, sino superior, como fue el caso de su predecesora, la cada vez más extinta Playstation. Prueba de ello está en nuestro ranking que últimamente se modifica constantemente, no hay lugar para el estancamiento, en el que los primeros lo son durante meses. La cantidad de buenos títulos es el causante de este imparable baile de posiciones, en el que tener el primer puesto un mes no significa mantenerlo en el siguiente.
Cuando tengáis esta revista en las manos ya estaréis pensando en que compras hacer para Reyes. Pues bien, para los que todavía no lo tengáis muy claro dedicamos un espacio en este número en el que os informamos de los títulos imprescindibles que si sois poseedores de una **PS2**, o si lo vais a ser no os pueden faltar en vuestra "juegoteca".
Nuestro título de portada este mes es **Baldur´s Gate: Dark Aliance**, uno de los juegos estrella para estas Navidades, que encontraréis extensamente analizado en nuestra sección de reviews, donde se exponen los motivos por los que pensamos que será un juego para ser recordado en el salón de la fama de los videojuegos.
Por si fuera poco el éxito de ventas en Estados Unidos de **Metal Gear Solid 2** (1.8 millones de unidades en 2 semanas) ha consolidado a **Hideo Kojima** como genio del arte interactivo una vez más. Por eso este mes os presentamos un dossier sobre este autor y su obra destacando especialmente su última y más esperada creación.
En universo DVD además de acercaros las últimas novedades, este mes inauguramos sección, su nombre **Planeta Anime**. Empieza en una página pero el próximo mes crecerá. El motivo de que nazca esta sección es la importancia que está adquiriendo el formato DVD para la propagación de este género oriental de animación incluso por encima del VHS, un imperio que está a punto de caer.
En fin, si queréis saber más sólo tenéis que girar la página.■

Quién es quien en play2DVD

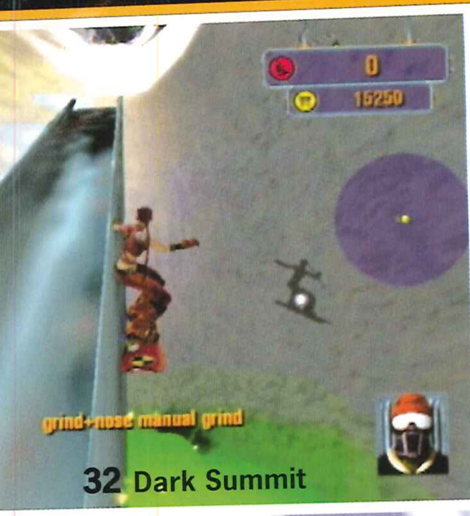
Miguel Ángel «Alan Smithee» Chazo
Marc «B-51» Escauriaza
Ricardo «Banzai!» Ramos
Josep «Bullseye» de Riu
José «Dark Schneider» Ventosa.
Miguel Ángel «Dr. Furter» Parra
Ricardo «Gilliam» Martín
Josep «Jokerman» Pastors
Francisco Javier «Neo» Sánchez
Héctor «Spachipman» Fernández
Pol «Polispol» Turrents
Javier «Prometeo» Muntada
Joan Lluis «Zal, the Lowman» Abenza
Xavi «Xasvi» Martínez
Ferran «Rakh» Moltó
Marc «Star Runner» Soria
Jordi «Crazy Spify» Calafell
Manuel «Zender» López



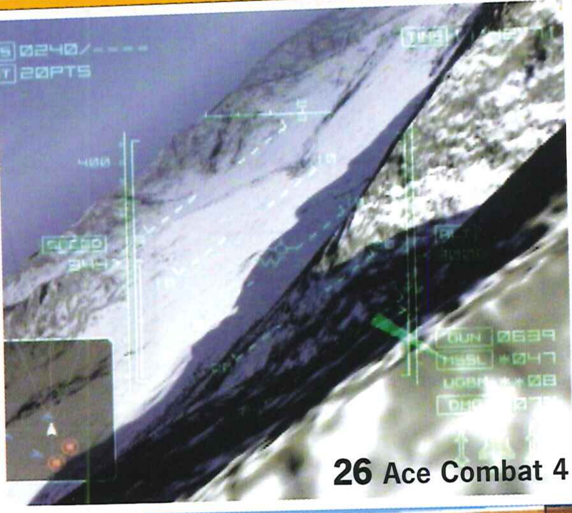
SUMARIO

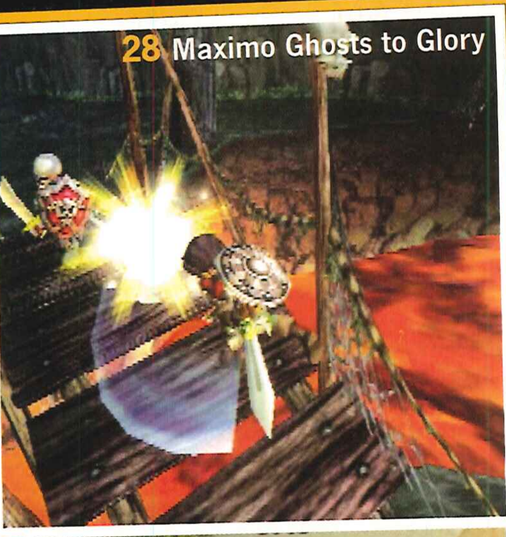


nº 10 enero 2002



32 Dark Summit

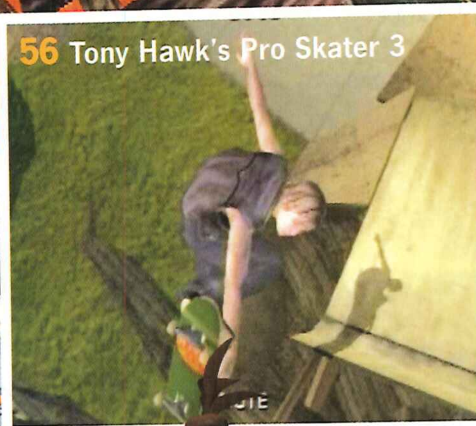

26 Ace Combat 4

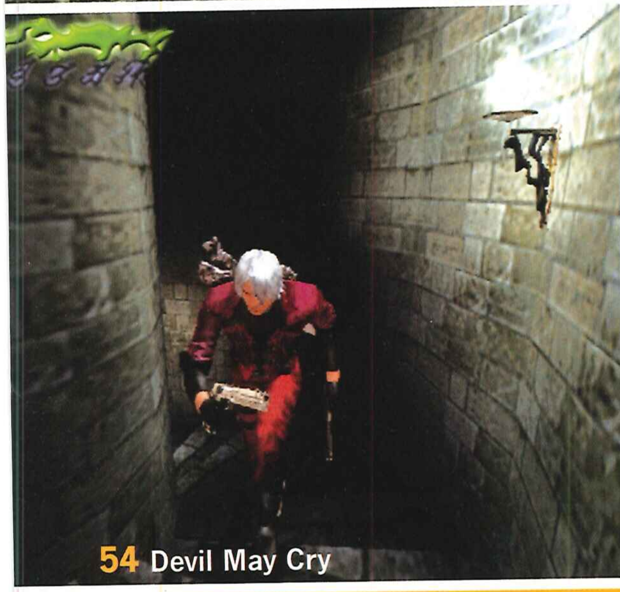

28 Maximo Ghosts to Glory


72: «El que nunca salió»: Final Fantasy IV



60 Head Hunter


56 Tony Hawk's Pro Skater 3


54 Devil May Cry



20 Dynasty Warriors 3

24 Herdy Gerdy



La guerra nunca termina

Kessen 2, la segunda parte del espectacular juego de estrategia que acompañó la salida de **PS2**, saldrá en Europa en el mes de Febrero. **Koei** ha acentuado la calidad de la primera parte en todos los sentidos, e incluso ha aumentado con creces el número de personajes en pantalla. Aun así ya se está gestando la tercera parte de la saga y se prevé que para finales del año 2002 lo tengamos entre nosotros. Por otro lado **Dynasty Warriors 3**, de la misma compañía, será también lanzado en febrero y distribuido en nuestro país por **Proein** ■









Dynasty Warriors 3

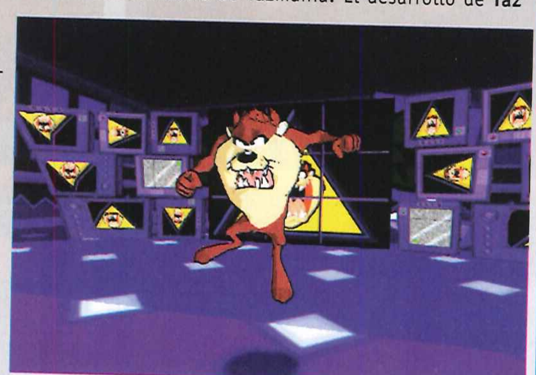


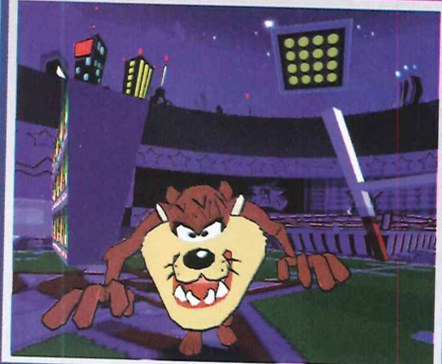




La huida de Taz

El próximo 31 de Mayo es el día que **Infogrames** ha escogido para el lanzamiento del próximo videojuego basado en el divertido Demonio de Tazmania. El desarrollo de **Taz Wanted**, que así se llamará el juego, correrá a cargo de **Blitz**, y estará recreado en 3D utilizando la técnica Cel-Shading. En él, manejando a Taz, tendremos que acabar con todos los carteles esparcidos por la ciudad en los que se hace referencia a la fuga del demonio, el cual no quiere volver entre rejas, y utilizará todos los medios que estén en sus manos para conservar la libertad ■

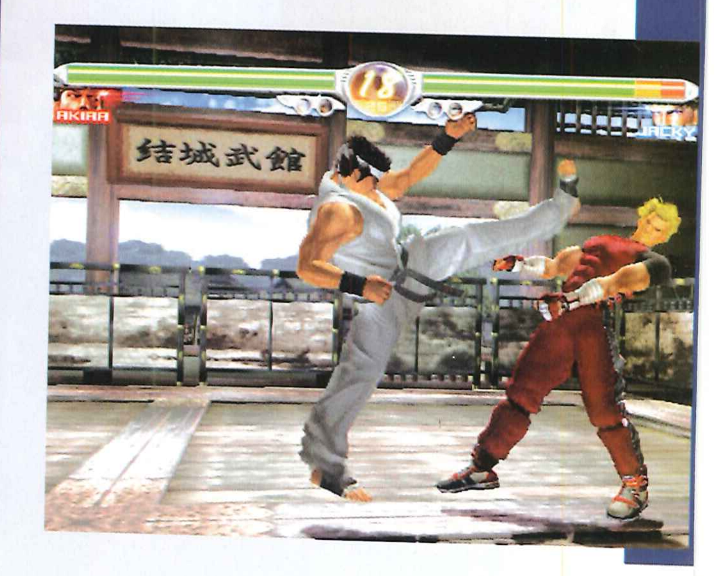






Los extras de Virtua Fighter 4

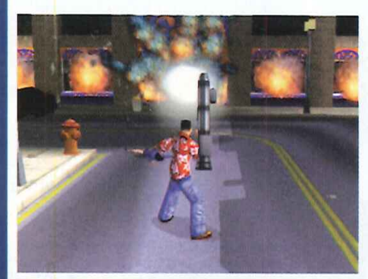
Sega ha revelado las novedades que acompañarán a **Virtua Fighter 4**, como serán el modo entrenamiento o el típico modo survival, pero el aspecto más llamativo será el hecho de que podremos crear nuestro propio personaje combinando el estilo de lucha de los demás personajes seleccionables, y lo podremos guardar en la memory card para llevarlo a donde queramos ■



Estado de emergencia

Después del exceso de violencia visto en **GTA 3**, **Proein** volverá a las andadas distribuyendo en el mes de Febrero del 2002, uno de los títulos que podemos asegurar, traerá más polémica si cabe. Hablamos de **State of Emergency**, un juego que parece estar basado en las revueltas acontecidas en Los Ángeles hace unos años. En este juego seremos los protagonistas de auténticas batallas campales, y contará con una alta dosis de violencia y un gran abanico de misiones a cumplir (similar a la variedad que tiene **GTA3**). La sorpresa más grande que trae consigo este título es la gran calidad gráfica, pudiendo mostrar en pantalla más de 100 personajes sin ningún tipo de ralentización. Aunque ya os hablamos de él hace unos meses, su lanzamiento se acerca cada día más, por lo que no podíamos dejar de mostraros algunas imágenes que nos hacen la boca agua ■











El lanzamiento de FFX en USA

La fecha de salida al mercado norteamericano de **Final Fantasy X**, ya se ha adelantado dos veces. Su fecha inicial era el 2 de Enero, pero para aumentar sus ventas, de cara a la Navidad por supuesto, **Square** lanzó un número limitado de unidades el pasado 18 de Diciembre. Ojalá tomen ejemplo en Europa y nos lo traigan a principios de la primavera del 2002 ■





Más rol en PS2

Virgin Interactive ha confirmado que distribuirá en el mes de marzo **Shadow Hearts**, un RPG desarrollado en el país nipón por **Sacnoth.** El argumento nos situará a principios del siglo XX, cuando una joven llamada Alice, hija de un exorcista, viaja en un tren hacia China. Un malvado mago, llamado Roger Bacon, intentará secuestrarla para conseguir sus secretos, antiguos conjuros que podrían dominar la tierra. Por suerte Urm Hyuga, un joven soldado japonés con facultad para convertirse y cambiar de forma para asumir el aspecto de diferentes personas y criaturas, conseguirá evitar el secuestro e iniciará un viaje con Alice por China y Europa para conocer los oscuros planes de Roger.

Como buen RPG contará con multitud de armas, conjuros mágicos y más de 130 criaturas con las que medirse. Urm podrá a su vez convertirse en hasta 20 criaturas diferentes, y el novedoso sistema de combate se basará en un anillo circular, dónde la pericia en acercarse lo más posible a un punto (como en algunos juegos de golf) marcará el grado de acierto de nuestro ataque ■













Breves

- Por todos es conocida la popularidad en el mercado japonés, de juegos basados en series Anime, pero últimamente hay una que destaca por encima de las demás. Mobile Suit Gundam Federation vs Zeon DX es el último título de la saga basado en el Anime, y como todos los demás está cosechando unas ventas muy altas vendiendo más de 650.000 copias en una semana.

- ¿Otro Gran Turismo?, pues sí, pero esta vez on-line. Polyphony Digital ha anunciado que para la primavera del 2003 tendrán listo su primer GT online para el mercado japonés. Aunque también han dicho que será un juego, totalmente ajeno al futuro Gran Turismo 4, así que no hay que preocuparse por nada.

- La reciente aparición del juego Shrek basado en el film, ha sido un total fracaso para Xbox. Por este motivo TDK ha decidido que Digital Illusions sea la encargada de dar vida a un nuevo juego para PS2, basado en el mismo personaje pero totalmente renovado. Esperemos que hayan aprendido de los errores.

- Parece que Sony no quiere ni oír hablar de un nuevo chip para PS2 que como sucedía con Playstation será una mina de oro para los piratas. Por ese motivo ya ha empezado a tomar medidas legales contra Channel Technologies que ha desarrollado un chip llamado Messiah, que permitiría utilizar cualquier copia o juego de importación en una PS2 convencional. La próxima batalla está en los tribunales.

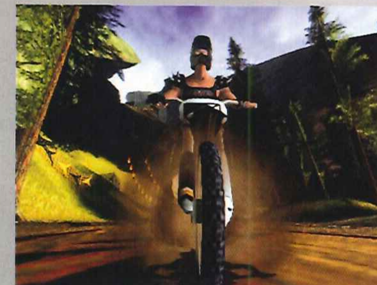
- Tras el lanzamiento de Rayman M, la mascota de Ubi Soft ya ha alcanzado la increíble cifra de 10 millones de títulos vendidos en todo el mundo. Esperemos que muy pronto es cifra pueda superarse con creces gracias a ¿Rayman 3?.

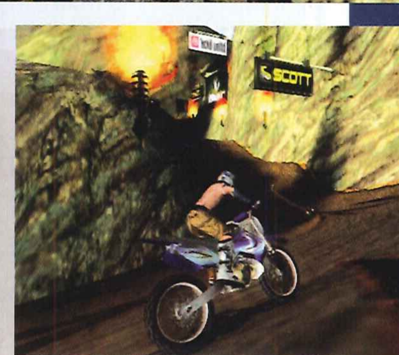
A Volarrrrrrrrr

EA **Sports Big**, sección de **Electronic Arts** destinada ha realizar diferentes juegos deportivos, es la encargada de presentarnos **Freekstyle**, un nuevo juego de motocross de la multinacional americana, en el que el riesgo será el único protagonista.
Tendremos la posibilidad de jugar con 8 corredores reales, a lo largo de 9 pistas diferentes en las que tendremos que demostrar nuestro sentido del miedo, realizando movimientos muy espectaculares y peligrosos (habrá más de 80 diferentes) para conseguir la victoria. También habrá más modos de juego entre los que se encuentra uno multijugador. La fecha de salida aún está por confirmar ■



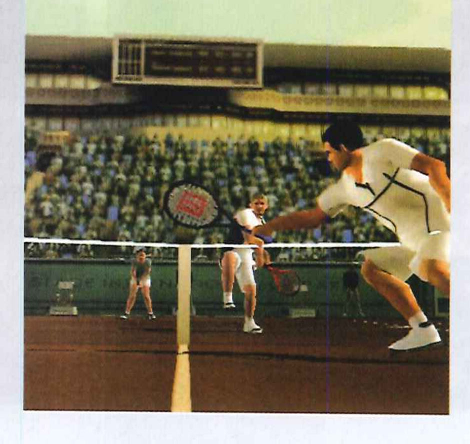






Namco vuelve al tennis con Smart Court Pro Tournament

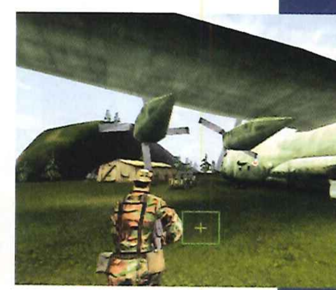
De nuevo **Namco** prepara otro juego de su saga de tennis **Smash Court** para **PS2**. Adaptándose a las nuevas tecnologías, **Namco** a decidido potenciar el aspecto visual de este juego dejando de lado los personajes cabezones que manejábamos en anteriores ediciones y ofreciendo unos gráficos más realistas. Además podremos elegir entre 8 tenistas profesionales: Pete Sampras, Yevgeny Kafelnikov, Andre Agassi, Patrick Rafter, Martina Hingis, Lindsay Davenport, Monica Seles, y Anna Kournikova ■

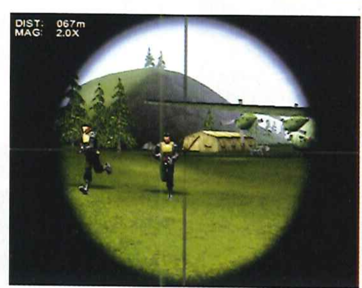


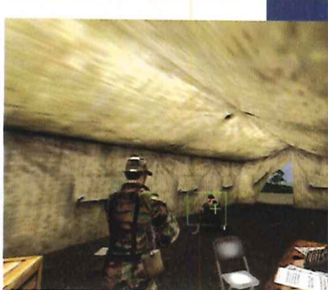
Todo un simulador en tu PS2

Desgraciadamente están de actualidad. Son los cuerpos de operaciones especiales, soldados entrenados para el combate más duro en las condiciones más extremas. De la mano de **Novalogic** llegará este 2002 **Delta Force**, un shooter en el que asumiremos el papel de un soldado de élite que participará en numerosas y variadas misiones. Este título, que ya ha dado sus primeros pasos en **PC**, promete aprovechar las posibilidades del hardware de **PS2** para ofrecernos unos gráficos y un sonido espectaculares ■











www.wrc.com

Llévate ahora tu PlayStation 2 y World Rally Championship
con la serie especial ***Peugeot 206*** PlayStation 2.

Peugeot 206 WRC Campeón del Mundo de Rallies 2000

Infórmate en tu concesionario Peugeot.

DESAPARECIDO
PEUGEOT 206

Plateado, con muchas pegatinas,
personalizado para rallies.
Visto por última vez en
boxes del Rally de Córcega.
Urge encontrarlo, necesito para trabajo.

Se gratificará.

Preguntar por Sr. Grönholm (noches)

DESAPARECIDO
PEUGEOT 206
Preguntar por Sr. Grönholm
+34 987 321 421



¿DÓNDE ESTÁN TODOS LOS COCHES DEL CAMPEONATO DEL MUNDO DE RALLIES?

El Peugeot de Marcus. El Subaru de Richard y el Mitsubishi de Tommy. Todos los coches del Campeonato del Mundo de Rallies están en WRC. Y todos los rallies. Y todos los tramos y condiciones meteorológicas. Y todos los pilotos y copilotos. Y todos los ángulos de cámara que puedas imaginar. Y todo, en tu PlayStation 2. **World Rally Championship. Créetelo, es verdad.**

PlayStation 2



es.playstation.com

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a trademark of the Sony Corporation. WRC2001©2001 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Evolution Studios. An official product of the FIA World Rally Championship licensed by International Sports Communicators Limited.

TBWA



Breves

- El presidente de Enix Keiji Honda ha anunciado que el equipo que está preparando Dragon Quest VIII para PS2, está investigando las posibilidades online que hay en la actualidad con el fin de ver si es viable aplicarlas en esta secuela y poder seguir el camino de Phantasy Star Online o Final Fantasy XI.

- Las ventas de PS2 en el mercado nipón parece que empiezan a despegar, pasando de vender una media de 50.000 consolas por semana a más de 100.000. Y la culpa de todo la tiene una nueva bajada de precio con la que PS2 a pasado a costar 29.800 yenes respecto a los 35.000 que costaba anteriormente. A ver si cunde el ejemplo.

- Metal Gear Solid nunca fue un superventas en el mercado japonés y es por eso, por lo que las ventas de su segunda parte nos han chocado tanto, alcanzando una cifra de 465.000 vendidas en una semana, que sumados las casi 2 millones de copias vendidas en dos semanas en los EEUU pronto lo situarán como el juego más vendido de PS2. Todo un récord.

- El juego online a través de nuestra PS2 está cada vez más cerca. Las pruebas de la banda ancha de la consola de Sony ya han dado comienzo en Europa a manos de la empresa británica Telewest, la cual apoya fuertemente dicho proyecto. Los resultados los podremos comprobar a finales del 2002 fecha inicial en la que se pondrá en marcha .

- Crazy Taxi, el divertidísimo juego de Sega disponible desde hace meses para PS2 de la mano de Acclaim, tiene un nuevo precio desde hace poco más de un mes. Por poco más de 42 € (unas 6.995 ptas) podemos disfrutar de un taxi loco que recorre las calles a toda velocidad con clientes de lo más peculiar.

3DO insiste con sus soldaditos.

Con **Army Men: RTS**, vuelven los soldaditos más pesados de la historia de los videojuegos, aunque esta vez con un juego de estrategia en tiempo real. **Pandemic Studios**, el equipo detrás de juegos de **PC** como **Battle Zone 2** o **Dark Reign 2** se encarga de desarrollarlo para **3DO**. El sistema de cámara 3D nos permitirá ver con detalle todas las refriegas que se suceden en el campo de batalla ■





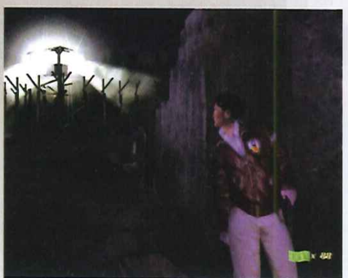


La fuga más peligrosa

Será en primavera cuando nuestros ojos podrán contemplar uno de los juegos que más prometen. **Prisoner of War** nos meterá en la piel de un aliado capturado en un campo de prisioneros de la Segunda Guerra Mundial. Evidentemente, nuestro objetivo será escapar y conseguir el máximo número de secretos militares del ejercito nazi, para traerlos de vuelta a casa e intentar usarlos en contra de los alemanes. Este título, en vista de las imágenes, promete unos buenos gráficos y una historia interesante que creemos va a engancharnos delante del televisor durante muchas horas. Su lanzamiento estará en las manos de **Codemasters** para el segundo cuatrimestre del 2002 ■



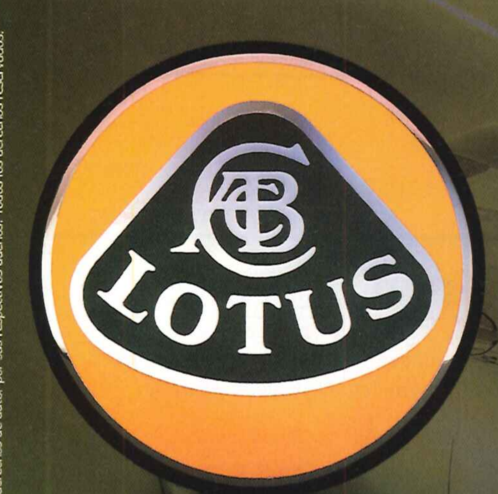




Presentación Linea 02 de Activisión

El pasado 23 de noviembre **Proein** se encargó de organizar una presentación de la línea de juegos **02** de los americanos **Activision**. Los títulos que se mostraron fueron Tony Hawk Pro Skater 3, Shaun Palmer's Pro Snowboarder, y Matt Hofman Pro BMX. A esta presentación acudió Tim Woodley en representación de **Activision.** El evento se realizó en Chinchón, donde donde además se programaron diferentes actividades para la prensa como paintball, quads y tirolina ■

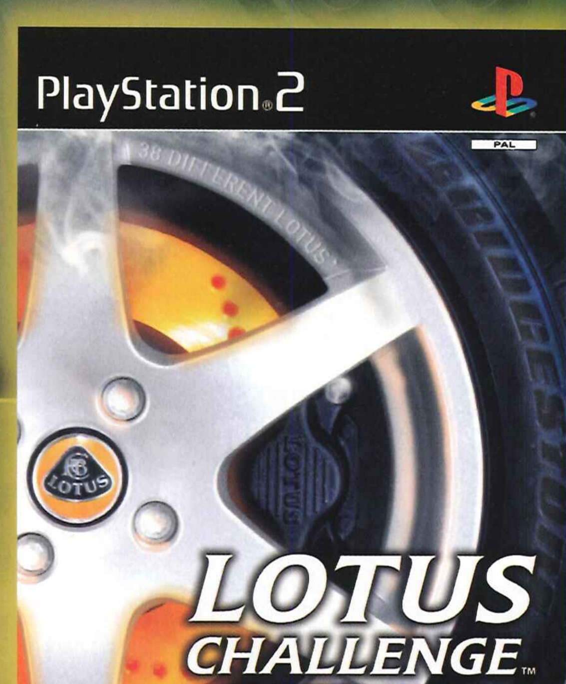


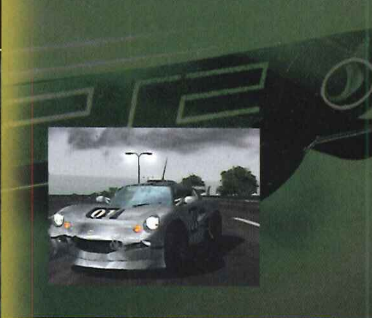


LOTUS CHALLENGE™











MUCHO MÁS QUE CONDUCIR



Con la colaboración de



Nueva web
www.virgin.es





www.lotuschallenge.com

Lotus Challenge TM son marcas comerciales del Grupo Lotus PLC y son utilizadas bajo licencia de Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados. Todos los derechos reservados.



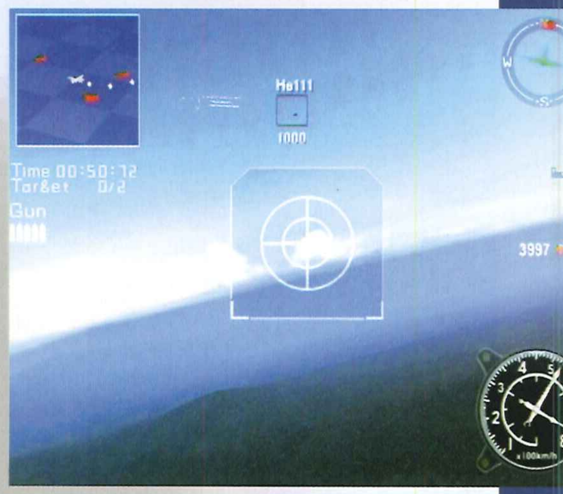
Breves

- Se confirma que Xenosaga será localizado para Estados Unidos después de finalizar el título para Japón, con lo que seguramente aparecería en otoño en el mercado americano. Las posibilidades de que llegue a Europa aumentan pero todavía es un misterio.
- GTA 3 no se ha comercializado en Australia por su contenido excesivamente violento. DMA Design está preparando una versión menos violenta para que finalmente puedan lanzar su juego en este país.
- Squaresoft por fin ha anunciado la cuota de conexión, que nuestros amigos nipones deberán abonar para poderse conectar a PlayOnline, el cual se pondrá en funcionamiento el próximo mes de Marzo junto al esperado Final Fantasy XI. El precio rondará los 11 €. Ya podemos ir ahorrando porque mucho nos tememos que aquí será todavía más caro.
- Ubi Soft ha llegado a un acuerdo con Sony Pictures para desarrollar videojuegos en varias plataformas (PS2 incluida) basados en la famosa serie de televisión *«Los ángeles de Charlie»*. Esta licencia comprende tanto la serie de televisión como la película estrenada en el año 2000 y su secuela posterior. Esperamos que en breve se anuncien los detalles de la primera entrega de lo que seguramente será una saga de juegos.
- Desde mediados de diciembre esta disponible la versión para PS2 de Kick Off 2002. Este clásico dentro de los juegos de fútbol, aparece con 204 selecciones nacionales disponibles, cada una de las cuales dispone de 16 jugadores y unas características determinadas según el rendimiento conseguido en los últimos años.

Más combates aéreos con Iron Aces 2

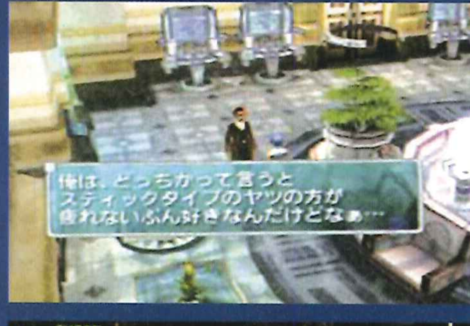
Xicat Interactive prepara este simulador de combate de aviones, que aunque se centrará en la Segunda Guerra Mundial, también podremos escoger modelos de avión de otros periodos. El juego ofrecerá un total de 35 misiones. Por si no tenéis bastante con **Ace Combat 4** ■





Star Ocean 3: Till the End of Time

La compañía **Tri-Ace** de la mano de **Enix**, como es habitual, llevará a **PS2** la tercera entrega de **Star Ocean**. La fecha de lanzamiento en Japón será para finales de marzo del año 2002, antes del cierre fiscal japonés ■





El nuevo action-RPG de Sony Computer Entertainment

Dual Hearts es la nueva propuesta de **Sony** en el género del action-RPG. La acción nos situará en un reino de fantasía donde el mundo real y el de los sueños se separaron para sellar el poder de las pesadillas demoníacas. Hasta que un «cazador de reliquias», el personaje que controlaremos, roba la «Joya de los Sueños» destruyendo el sello. Para arreglar el mal causado la reina del mundo de los sueños nos obligará a meternos en los sueños de 15 personajes para enfrentarse a las peores pesadillas. Un juego que promete y que con seguridad llegará a nuestras fronteras ■




EXCLUSIVO PARA PlayStation 2
Disney's TARZAN Freeride
¡¡ PREPÁRATE PARA
UNA SALVAJE
DESCARGA
DE ADRENALINA!!
TARZAN FREERIDE te ofrece ¡PURA ACCIÓN EXTREMA! El ritmo desenfrenado de este juego y la selva llena de vida, harán explotar tus sensaciones más primitivas.
Desciende los rápidos haciendo surfing, practica el esquí acuático, deslízate a toda velocidad por senderos salvajes y... siente el vértigo practicando el ¡¡BUNGEE JUMPING!!
PlayStation 2
Disney's TARZAN Freeride
www.ubisoft.es
Ubi Soft
Disney INTERACTIVE
Tarzan™ Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc. And Used by Permission © 2001 Edgar Rice Burroughs inc. and Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved.
"PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved



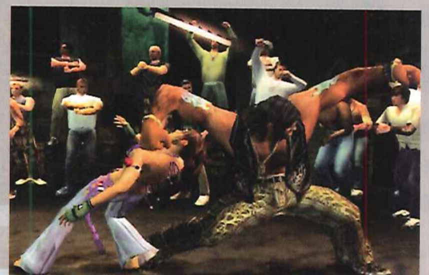


PS2

Tekken 4. Las primeras imágenes para PS2 de la gran recreativa de Namco.

Aquí podéis apreciar de las primeras imágenes de uno de los títulos de lucha más esperados entre los aficionados al género. Después del refrito de la recreativa **Tekken Tag Tournament** en los primeros pasos de **PS2**, **Tekken 4** nace con la intención de innovar en la saga y de paso alegrar a los usuarios de la consola 128-bit de **Sony**. Ahora la acción se desarrollará en unos 3-D totales que nos permitirán una mayor libertad de movimientos, así como una interacción con los escenarios realmente impresionante. Se decía que la adaptación a **PS2** de la versión recreativa daría algunos problemas con las limitaciones de Video-RAM de **PS2**. Juzgad vosotros mismos después de ver las primeras fotos de la versión **PS2**, eso sí al 60% de su desarrollo. A nosotros nos parecen increíbles ■

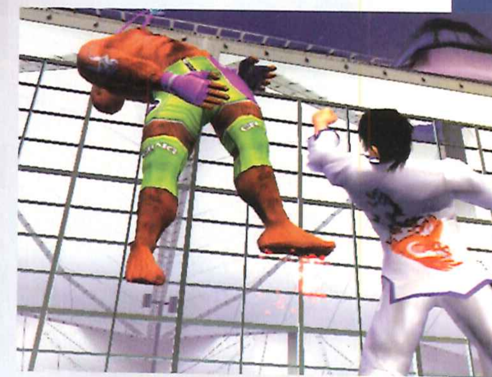










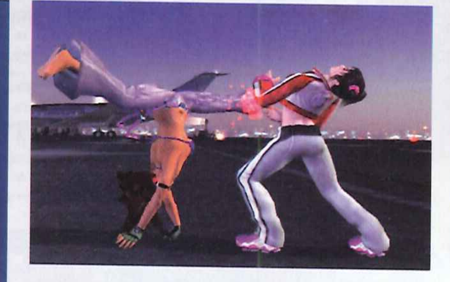


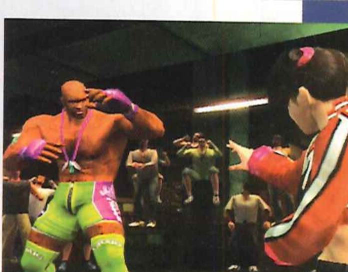
Los extras de Tekken 4 en su versión doméstica

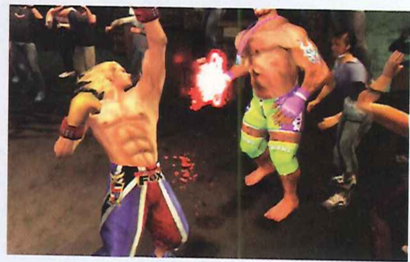
La versión **PS2** de **Tekken 4**, como es habitual, estará cargada de extras que no poseerá la recreativa. Incluirá finales nuevos, modos ocultos del estilo Tekken Force o Tekken Bowl, además de unas intros muy al estilo de ilustraciones manga como podéis ver en estas imágenes.

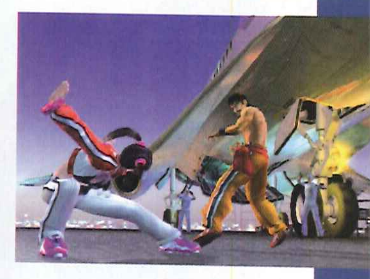










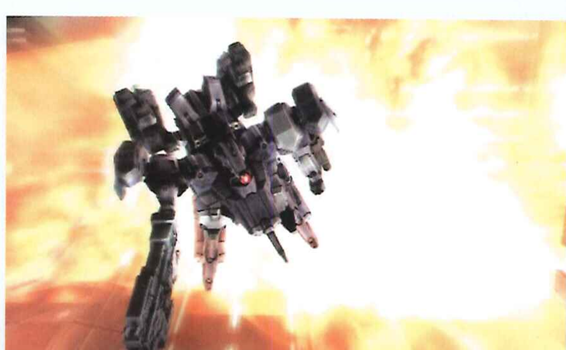
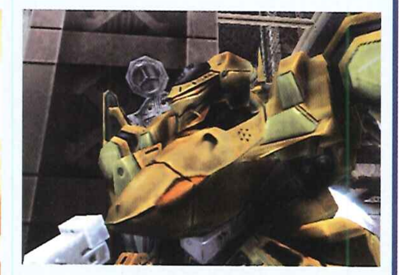


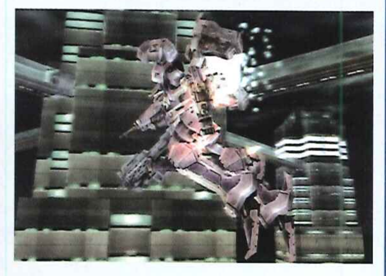
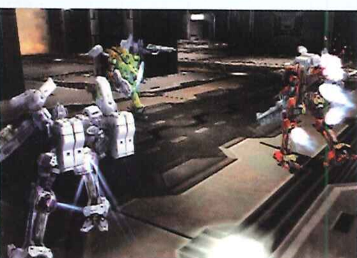
PS2

Armored Core 3.

Más espectacular que nunca.

Aunque los juegos de «mechas» no alcanzan la popularidad en nuestro país que en el mercado japonés, **Armored Core** sigue siendo una saga a tener en cuenta por muchos jugones. La tercera entrega que se presentó en la última edición del **Tokyo Game Show**, es sin duda la entrega más espectacular de todas. Además la cantidad de piezas disponibles (hasta 200) para nuestros «mechas» nos darán mucha más libertad a la hora de personalizar estas bestiales máquinas de destrucción, que por primera vez podremos modificar en medio de una misión. Se mantiene la opción de dos jugadores mediante cable i-link, ideal para disfrutar de una batalla a toda pantalla con alguno de nuestros amigos ■

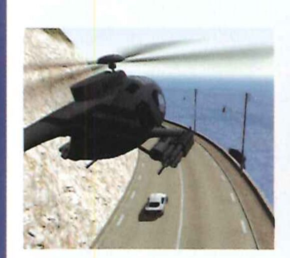
PS2

Stuntman.

La difícil vida de un especialista.

El esperado título de **Reflections**, autores del ya mítico **Destruction Derby**, se acerca al final de su desarrollo. **Stuntman** nos transportará al mundo oculto de los especialistas en el cine, en el que deberemos realizar las más locas piruetas a bordo de todo tipo de vehículos. Hay un total de seis producciones cinematográficas en las que podremos intervenir, desde una película al más puro estilo de «Bullit» que protagonizaba el malogrado **Steve McQueen**, hasta una película que nos recuerda las aventuras del celebre agente 007. Las últimas imágenes nos muestran el excelente acabado de los gráficos. De película... ■






PS2

Sangokushi Senki. El Japón medieval de nuevo de la mano de Koei.

Siguiendo su tradicional línea de juegos basados en el Japón medieval, **Koei** prepara una nueva versión de otro de sus títulos clásicos después de hacer lo propio con **Sangoku Musou**, también conocido como **Dynasty Warrior**. Al igual que **Kessen** (como no, de la misma compañía) **Sangokushi Senki**, en su versión para **PS2** se centrará en el género de la estrategia , pasando de los gráficos 2-D de sus predecesores a lucir los impresionantes 3-D que podéis ver en estas primeras imágenes. El estilo de juego se acerca más al visto en títulos como el inédito en nuestro país **Final Fantasy Tactics**, pudiendo mover a nuestros personajes en una cuadrícula que cuando ejecuta el movimiento lo hace mediante espectaculares secuencias generadas en tiempo real. Esperamos que alguna distribuidora esté de acuerdo con nosotros y nos lo haga llegar a nuestros hogares ■





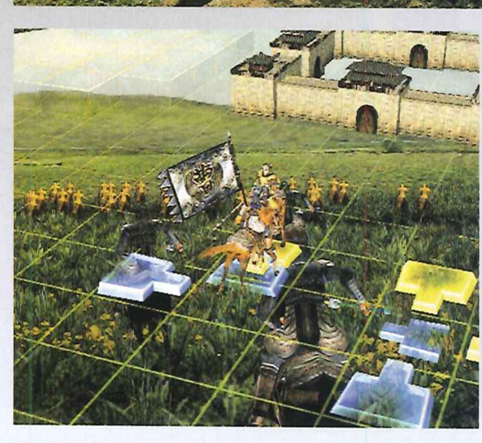












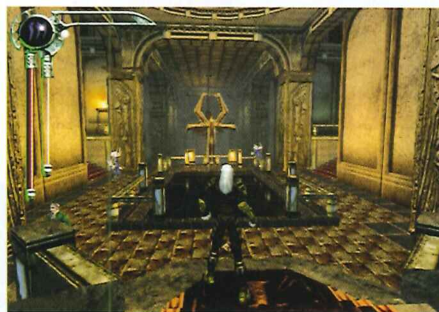




Legacy of Kain: Blood Omen 2.

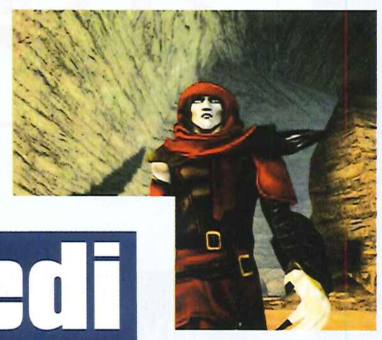
El vampiro que aterrorizó en Playstation vuelve con PS2.

Kain vuelve, como protagonista después de protagonizar un exitoso juego para **Playstation** en 1996, y ser el villano de la función en las dos entregas de **Soul Reaver**, ambas pertenecientes a la saga **Legacy of Kain**. De nuevo deberemos «apropiarnos» de la sangre de los demás para sobrevivir y avanzar en la aventura. Una aventura que comienza 400 años después del primer **Blood Omen** y 1000 años antes de **Soul Reaver**. En esta ocasión además de mucha acción se podrá interactuar con la gente de pueblos y ciudades de las que podremos obtener interesante información o simplemente hablar de temas banales, todo gracias a la creación de una cincuentena de personajes con diferentes personalidades. En el primer trimestre del año 2002 lo podremos comprobar ■







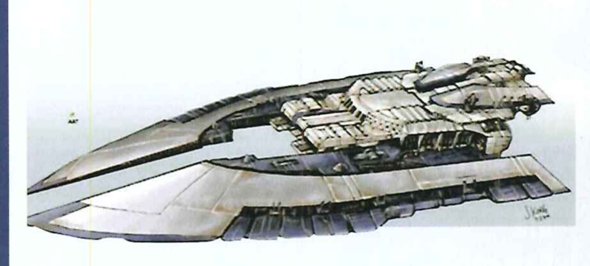



Star Wars Jedi Starfighter.

El Episodio II se acerca.

Como ya sabréis algunos el segundo episodio de la saga cinematográfica de **Star Wars** se acerca, concretamente se estrenará en verano del 2002. Y como no, **Lucas Arts**, el sello dedicado al arte digital de la factoría de **George Lucas** prepara una secuela del primer **Starfighter** que apareció en **PS2** a primeros de año. Las primeras fotos nos muestran una evolución destacable en el apartado gráfico. Veamos ■





el rincón kafre

¿Y dónde está la polémica?

La columna de Kafre

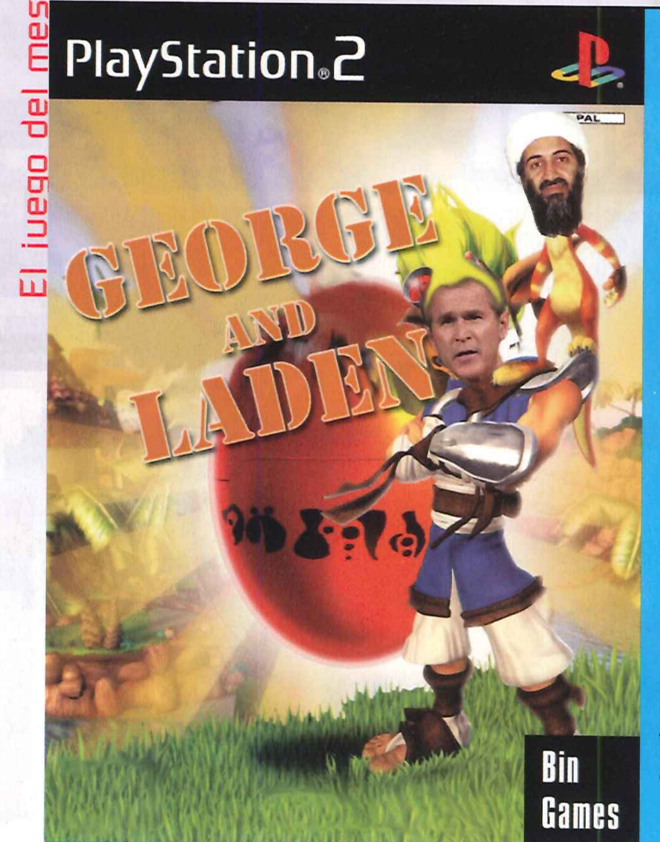
En los albores de un nuevo año, los adoradores de este particular universo que componen los videojuegos tenemos la oreja puesta para comprobar la reacción de ciertos grupos de individuos que luchan -o eso dicen- contra la violencia, el sexo, las drogas y demás vicios que afirman poseer ciertas formas de entretenimiento, ya sea cine, TV o lo que nos ocupa, videojuegos. Y decimos lo de poner la oreja porque desde ahora y en próximos meses han aparecido, o aparecerán, juegos que son o serán pruebas de resistencia para la paciencia de estos colectivos. Para empezar, ya está en el mercado un juego de extrema violencia como es **GTA 3**, donde nuestra misión será delinquir de todas las maneras posibles, eliminando a cualquiera que se ponga en nuestro camino sea inocente o enemigo, y en cuyos ratos libres su protagonista podrá consumir drogas o buscar un sitio tranquilo con el que compartir momentos de intimidad con chicas de pago. Que un juego como éste, creado por americanos y lanzado a la calle en USA y otros países acompañados de un enorme éxito de ventas, es de estudio sociológico. Lo mismo puede suceder con **Burnout**, un juego cuyo mayor atractivo está en la violencia y espectacularidad de los accidentes. Los señores de la **DGT** deben estar tirándose de los pelos (¿o no?). También se espera con cierta expectación el nº 1 en ventas en USA (2 millones de copias vendidas en apenas dos semanas) **Metal Gear Solid 2**, un juego cuyo protagonista, Solid Snake, es conocedor de este tipo de polémicas, después de que fuese acusado de incitar al consumo de drogas al tener la necesidad de consumir diazepam (un tranquilizante que se adquiere bajo prescripción médica) para los momentos más delicados de su «trabajo». ¿Estará de nuevo en el punto de mira **MGS2** de los defensores de la moral cuando salga al mercado el 22 de febrero del próximo año? ¿Tendremos la oportunidad de ver un nuevo Solid Snake que se preocupa por el medioambiente, y se dedica, previa paliza, a llevar a sus enemigos heridos al hospital? ¿Dejará los tocamientos inmorales delante de las imágenes lascivas de señoritas ligeritas de ropa que se podían ver en la taquilla en la demo que acompañaba al lanzamiento de **ZOE** en nuestro país? Por ahora nadie dice nada. Mejor así.

-Kafre



Ilustración: Ricardo «Banzai» Ramos

El juego del mes



Por fin juntos

Recientemente, y de la mano de una desconocida compañía afincada en algún lugar de Afghanistan, ha sido presentado **George and Laden**. Este plataformas nos permitirá escoger cualquiera de los dos protagonistas. George es un patriota aficionado a las armas y a las sillas eléctricas, mientras que Laden es un escurridizo personajillo de larga barba y con una extraña obsesión con destruir a su enemigo George y su país.
Según el personaje que escojamos debemos ir recolectando pistas (en forma de papeles y videos inculpatorios) en el caso de George o sobres de «ántrax» en el caso de Laden.
El juego se desarrollará en variados escenarios, siendo la batalla final en una zona montañosa llena de túneles.
Y a mi que no sé porqué pero todo esto me suena de algo ■

Los preferidos de PlayDVD

1 Devil May Cry

El personaje de videojuego más chulo de la historia triunfa en el juego más salvaje creado para PS2. No nos extrañaría nada que este en vías de desarrollo más de una secuela. Dante eres el nº1.

Compañía: Capcom — nota 27 — PS2

2 GTA 3

Baja de posición otra de las sorpresas de este año, en la que curiosamente manejamos a un individuo de dudosa catadura moral que hará lo que sea por dinero. Quizás la confirmación de que los personajes con más éxito no son precisamente santos.

Compañía: DMA Design — nota 28 — PS2

3 Baldur's Gate Dark Alliance

La saga Baldur's Gate llega por fin a PS2. Aunque no tiene nada que ver con los RPG's lanzados en PC, ni falta que le hace. Acción y aventuras con un sistema de juego que recuerda al Diablo, pero que destila mucha más calidad.

Compañía: Black Isle — nota 27 — PS2

4 Silent Hill 2

Seguimos de cerca las aventuras de James en un pueblo que parece la recepción del infierno. Parece que cientos de usuarios de PS2 están con nosotros. ¿Qué misterio esconde Silent Hill?

Compañía: Konami — nota 26,5 — PS2

5 Pro Evolution Soccer

El mejor juego de fútbol de la historia arrasa en el mercado a la vez que triunfa en la prensa especializada. Nosotros seguimos jugando. ¿Y tú?

Compañía: Konami — nota 26,5 — PS2

6 Jak and Daxter

Las plataformas adquieren un nuevo significado con Jak and Daxter, uno de los títulos más interesantes que podéis encontrar en las tiendas, desarrollado por los creadores de Crash Bandicoot.

Compañía: Naughty Dog — nota 26 — PS2

7 World Rally Championship

Seguimos jugando al simulador de Rally más realista del mercado. Los piques en la opción de dos jugadores son continuos. ¿Conseguirá Colin McRae desengancharnos? Todavía deberemos esperar unos meses.

Compañía: Evolution Studios — nota 27,5 — PS2

8 Burnout

Este juego es ideal para abrir la caja de los recuerdos a los más nostálgicos de la redacción, que mientras juegan a Burnout empiezan con la frase: ¿te acuerdas cuando jugábamos a Out Run en los salones recreativos...?

Compañía: Criterion Games — nota 25 — PS2

9 Soul Reaver 2

Raziel vuelve para seguir tras la pista del malvado Kain. Mejores gráficos, más movimientos y una aventura de mayor envergadura que nos llevará al tétrico mundo de Nosgoth

Compañía: Crystal Dynamics — nota 24,5 — PS2

10 Tony Hawk's Pro Skater 3

Aunque no hay tantos seguidores de Skateboard en nuestro país como en los USA hay que decir que esta edición supera a todas las entregas vistas hasta ahora, convenciendo a los menos interesados en este deporte extremo.

Compañía: Neversoft Entertainment — nota 25,5 — PS2

[VENTAS] ESPAÑA

1. Devil May Cry — Distribución: Electronic Arts
2. Gran Turismo 3 A-spec — Distribución: SCEE
3. Pro Evolution Soccer — Distribución: Konami
4. World Rally Championship — Distribución: SCEE
5. Silent Hill 2 — Distribución: Konami
6. FIFA football 2002 — Distribución: Electronic Arts
7. GTA3 — Distribución: Proein
8. Jak and Daxter — Distribución: SCEE
9. Burnout — Distribución: Acclaim
10. Tony Hawk Pro Skater — Distribución: Proein

*Información cedida por fnac

[VENTAS] JAPÓN

1. Mobile Suit Gundam: Federation vs Zeon DX — Compañía: Bandai
2. Metal Gear Solid 2 — Compañía: Konami
3. Growlancer 3 — Compañía: Atlus
4. K1-World Grand Prix 2001 — Compañía: Konami
5. Guilty Gear Plus — Compañía: Arc System Works

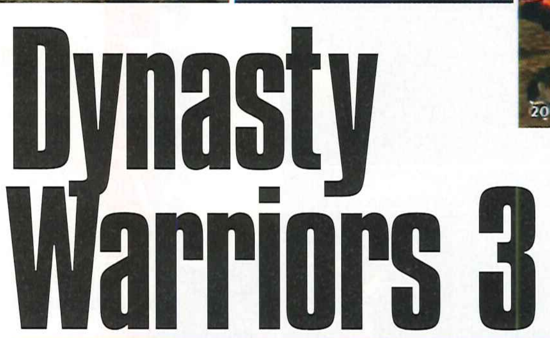
[VENTAS] USA

1. FF X — Compañía: Squaresoft
2. Metal Gear Solid 2 — Compañía: Konami
3. Jak and Daxter — Compañía: Naughty Dog
4. Baldur's Gate Dark Alliance — Compañía: Black Isle
5. Dynasty Warriors 3 — Compañía: Koei





▲ Las explosiones y juegos de luces estarán más cuidados que en la segunda parte.



Dynasty Warriors 3

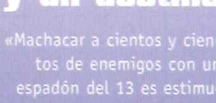
Género: beat'em up
Desarrollador: Koei
Origen: Japón

Siente el fragor de la batalla, otra vez.

[Neo]

Dentro de poco la tercera entrega de uno de los juegos más belicosos que han salido para **PS2,** cruzará las aguas del Pacífico para aterrizar en Estados Unidos y, por supuesto, después vamos nosotros. Como siempre, los últimos.
A simple vista el juego es prácticamente idéntico a **Dynasty Warriors 2**: la misma jugabilidad, con gráficos y sonido muy parecidos, y el mismo fin, acabar con el mayor número posible de enemigos.
En cambio, si lo miramos un poco más de cerca podremos apreciar ligeros cambios, como una mejor aplicación de las texturas que ahora se verán más detalladas. Los campos de batalla serán más variados e interactivos que en su antecesor, hallaremos un nuevo modo para 2 jugadores a pantalla partida y, como hemos dicho anteriormente, tendremos que aniquilar cualquier cosa que se mueva y que sea del bando opuesto.
Donde si hemos notado cambios destacables ha sido en la cantidad de movimientos que pueden ejecutar nuestros personajes, sobretodo en los golpes especiales que esta vez se alargarán muchísimo y nos permitirán acabar con gran cantidad de enemigos en poco tiempo gracias a los combos de 8 golpes. A parte de esto también se han añadido nuevos movimientos de defensa, muy útiles cuando nos atacan más de cien enemigos armados hasta los dientes, además de añadir otras soluciones que pueden resultar más prácticas para evitar sucumbir ante el enemigo, como por ejemplo subirnos a un enorme elefante y atacar cómodamente a una docena de soldados sin prácticamente despeinarnos.
En su llegada a territorio español, **Dynasty Warriors 3,** posiblemente se convierta en el juego perfecto para combatir el estrés, aunque nos tememos que su longevidad no será como para echar cohetes ■





Dos hombres y un destino

«Machacar a cientos y cientos de enemigos con un espadón del 13 es estimulante pero puede llegar a cansar. En DW3 podréis combatir codo con codo por las tierras del lejano oriente. Si eso también se os hace pequeño, toca probar el modo uno contra uno».

¿A quien escojo?

«Como si de un juego de lucha se tratase, el número de personajes seleccionables variará notablemente, gracias a la inclusión de nuevos personajes con diferentes estilos de lucha».



DYNASTY WARRIORS 3

play2dvd — Lanzamiento en España

Posibilidad

Interés

«**Dynasty Warriors 2** se caracterizó por carecer prácticamente de argumento atrayendo al público simplemente por ofrecer jugabilidad y diversión instantáneas sin aprendizaje anterior o dificultad alguna. Esta tercera entrega nos ofrecerá lo mismo que la anterior, sin más pretensiones. Seguiremos echando de menos un guión más elaborado».











◄▲ El aspecto de algunos enemigos es realmente desafiante. ¡Pero qué feos que son!

Legaia Duel Saga

Género: RPG
Desarrollador: Prokion
Origen: Japón

El rol más peleón.

[Neo]

Legaia Duel Saga es la segunda entrega del juego que apareció para PSX en nuestro país, y también en USA, con el título de **Legend of Legaia.** Este juego rolero, innovaba en los combates mezclando conceptos de los tradicionales juegos de lucha con el típico sistema de turnos de las aventuras roleras.

Legaia Duel Saga sigue la misma tónica que su predecesor utilizando el sistema de artes marciales en el que según la combinación de botones conseguimos un combo u otro. A medida que luchamos conseguimos aprender una serie de combinaciones llamadas «Hyper Arts», que al igual que en la primera entrega, serán de gran utilidad contra los enemigos más duros de pelar. También dispondremos de una especie de Guardian Force, llamados Origin, que conseguiremos absorbiendo criaturas Seru en nuestras armas para poder invocarlos en medio de un combate.

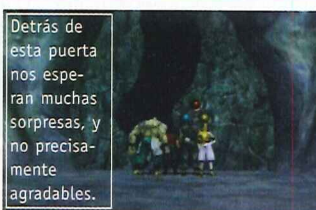
Al igual como sucedía en **Final Fantasy VIII,** estos poderosos elementales no sólo se limitan a hacer un super-ataque, sino que también disponen de su barra de vida y de magia como si de un personaje más se tratase.

Los personajes principales son tres: Lang, el héroe; Maya, una bonita maga, y Kazan, un maestro de artes marciales de considerable tamaño y con una musculatura un tanto exagerada. En fin, los arquetipos habituales en muchos de estos juegos.

El aspecto gráfico, aunque en ocasiones espectacular, no resulta excesivamente bueno en comparación con títulos de la segunda generación de **PS2.** Y peor resulta si lo comparamos con los de **Final Fantasy X,** que aparecía casi seis meses antes en el mercado nipón. De todos modos cualquier juego de rol es bienvenido a nuestras fronteras. Y es que hay muy pocos ■



Parece que hay mal ambiente en el pueblo.



Detrás de esta puerta nos esperan muchas sorpresas, y no precisamente agradables.



Parece un chico malo ¿verdad? Pues lo es.



Hyper Arts

«Ciertas combinaciones en nuestro turno de ataque nos permitirán desarrollar super-ataques que dejen a los enemigos para los restos. Muy recomendable para dejar fuera de combate a un enemigo final».



«**Legaia Duel Saga** es uno de esos juegos de rol ideales para los que se inician en el género, aunque resulta un tanto simple para los más veteranos. De todos modos su posible llegada depende de la satisfacción que obtuvo **Sony** con las ventas del primer título en **Playstation.** Nunca se sabe».

play2DVD presenta Los 10  imprescindibles de PS2

Después de un año de seguimiento de la vida de **PS2** hemos querido ofreceros una relación de los mejores títulos disponibles para la consola de **Sony.** Aunque los inicios fueron discretos para una consola de nueva generación, actualmente la calidad de los juegos ha crecido de forma exponencial. Para mostraros el balance del año os ofrecemos los juegos que han superado con nota los duros exámenes a los que han sido sometidos por nuestra exigente redacción en los nueve primeros números de **Play2DVD** y han conseguido 25 o más grados en el termómetro, consiguiendo la mención de **HOT-Play2DVD.** Para que no os confundáis os advertimos que los títulos aquí expuestos no siguen un orden de preferencia.

Shadow of Memories

[**Desarrollo:** Konami] [**Distribución:** Konami] [**Género:** aventura]

Lo que se dijo:

Prometeo: 9
«Odio o pasión, no hay termino medio para calificar esta película interactiva que nos invita a desafiar al destino».

Semir: 8,5
«Pocas veces podremos disfrutar de una aventura tan llena de emoción».

Neo: 8,5
«...la mejor alternativa a la acción desbordante de **ZOE** y la más grande aventura que podemos disfrutar en **PS2**».

¿Dejará huella?

«Por desgracia es muy probable que este juego no consiga todo el reconocimiento que se merece, sobretodo después de jugar al **Silent Hill 2**».





ZOE [Zone of the Enders]

[**Desarrollo:** Konami] [**Distribución:** Konami] [**Género:** shooter]

Lo que se dijo:

Neo: 9,5
«Este es el primer juego de adquisición obligatoria para todo aquel jugón que se precie».

Dark Schneider: 9
«Uno de los mejores juegos de PS2, por ahora».

Bullseye: 9
«Un juego que permite soñar en una nueva generación de videojuegos».

¿Dejará huella?

«Como matamarcianos este juego es único. Muchos han achacado su corta duración, pero ¿dónde se ha visto un juego de este género que dure entre 5 y 6 horas?».

Onimusha: Warlords

[**Desarrollo:** Capcom] [**Distribución:** Electronic Arts] [**Género:** aventura/acción]

Lo que se dijo:

Neo: 9
«**Onimusha** es un juego con calidad suficiente para vender una consola hasta que se acaben las existencias».

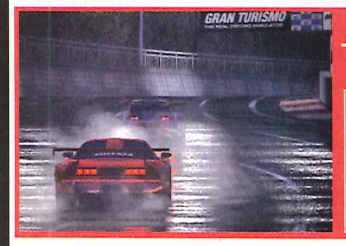
Prometeo: 9
«Gráficos impresionantes, un sólido argumento, una ambientación sublime y la mejor banda sonora que jamás se haya escuchado en **PS2**».

Gilliam: 9
«Lo mejor del misterio y la aventura de **Resident Evil** se fusionan con la acción de lo mejor de los beat´em up creando un concepto nuevo».

¿Dejará huella?

«**Onimusha** es un juego que pese a estar claramente influenciado por el concepto del survival horror se acerca tanto al género de la acción que resulta innovador. Quedará en la memoria del aficionado».





Gran Turismo 3

[**Desarrollo:** Polyphony Digital] [**Distribución:** SCEE] [**Género:** conducción/simulación]

Lo que se dijo:

Prometeo: 9,5
«El mejor simulador de conducción que existe y una compra imprescindible para todo tipo de usuario. Demasiado bueno para ignorarlo».

Neo: 9
«El mejor juego de coches que jamás haya sido creado acaba de adueñarse de todos los chips y circuitos de la **PS2**».

Crazy Spify: 9,5
«**GT3:** todo un abanico de sensaciones provocadas por unos gráficos y un sonido tan perfectos como realistas».

¿Dejará huella?

«El mejor juego de conducción de la historia. ¿Alguna duda?».

Red Faction

[**Desarrollo:** Volition] [**Distribución:** Proein] [**Género:** shooter en 1ªpersona]

Lo que se dijo:

Spachipman: 9,5
«...el mejor shooter realizado para **PS2** superando con creces a los dos grandes, **Quake 3** y **Unreal Tournament**».

Gilliam: 8
«Nos encontramos ante un gran "shooter" en primera persona. Pegas: no hace olvidar a **Half Life**».

Zender: 8
«**Red Faction** representa un soplo de aire fresco en un género donde innovar se ha convertido en todo un reto».

¿Dejará huella?

«Los shooters en primera persona es uno de los géneros más explotados. **Red Faction**, pese a tener calidad, probablemente se pierda entre el mar de títulos de dicho género».





Resident Evil Code: Veronica X

[**Desarrollo:** Capcom] [**Distribución:** EA] [**Género:** survival horror]

Lo que se dijo:

Neo: 8
«A pesar los fallos que le hemos podido encontrar, **Resident Evil C:V X** es uno de los mejores juegos que tenemos hoy en día para **PS2**».

Gilliam: 8,5
«Una joya indispensable para los que no disfrutaron de la versión de **Dreamcast**».

Prometeo: 9,5
«Toda la intriga, tensión y crudeza se mantiene en este **Code: Verónica X**, ofreciendo un argumento apasionante repleto de giros de guión».

¿Dejará huella?

«Pese a ser una adaptación muy pobre respecto a la versión de **Dreamcast**, este es uno de los mejores capítulos de la saga. Además la genial secuencia final es inédita en esta versión».

Lotus Challenge

[**Desarrollo:** Kuju Entertainment] [**Distribución:** Virgin Interactive] [**Género:** velocidad]

Lo que se dijo:

Prometeo: 9
«Un juego influenciado por los grandes pero que, lejos de imitar la misma fórmula, ofrece elementos de cosecha propia».

Crazy Spify: 8
«El manejo es bastante realista y en conjunto el juego ofrece una buena jugabilidad bajo un aspecto casi impecable».

Gilliam: 9
«Una gran sorpresa para los aficionados del género».

¿Dejará huella?

«Aún siendo un juego de buena calidad, la competencia es demasiado feroz. No será flor de un día pero tampoco se recordará como un clásico».





Burnout
[Desarrollo: Criterion Games] [Distribución: Acclaim] [Género: arcade/velocidad]

Lo que se dijo:

Crazy Spify: «Imprescindible para los fanáticos de la velocidad más arcade». **9**

Prometeo: «un estupendo arcade de velocidad que sigue las premisas de clásicos como **Out Run** o **Daytona USA**...» **7,5**

Spachipman: «El modo de dos jugadores nos permitirá retar a nuestros amigos, alcanzando altas cotas de adicción». **8,5**

¿Dejará huella?

«A **Burnout** no le falta el encanto de los arcades clásicos. Aunque siempre hay gente que este estilo de juegos los aburren en pocos días. ¿Eres de la vieja escuela?».

Alone in the Dark. The New Nightmare
[Desarrollo: Darkworks] [Distribución: Infogrames] [Género: survival horror]

Lo que se dijo:

Spachipman: «Una gran aventura para una gran consola, que nos hará recordar los viejos tiempos manejando a Edward Carnby». **9,5**

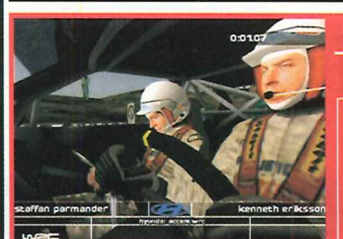
Neo: **7,5**

Zender: **8,5**

¿Dejará huella?

«Esta cuarta entrega se decanta más por la evolución que llevó a cabo **Capcom** con sus **Resident Evil**, que para desgracia del título de **Infogrames** le hace demasiada sombra».





World Rally Championship
[Desarrollo: Evolution Studios] [Distribución: SCEE] [Género: velocidad]

Lo que se dijo:

Crazy Spify: «Increíble e imprescindible... velocidad pura con un montón de elementos que lo convierten, de momento, en el rey de la simulación». **9,5**

Zender: «El mundo de los Rallies ha llegado con fuerza a PS2 con World Rally Championship». **9**

Gilliam: «Un simulador de rally que sin duda enganchará al más escéptico de los seguidores de este estilo de conducción». **9**

¿Dejará huella?

«Responderemos a esta pregunta después de ver la siguiente entrega de **Colin McRae**».

Splashdown
[Desarrollo: Rainbow Studios] [Distribución: Infogrames] [Género: velocidad]

Lo que se dijo:

Spachipman: «**Splasdown** presenta un entorno gráfico muy elaborado y vistoso (sobretodo el apartado del agua que es sublime)». **8**

Neo: «Gráficos espectaculares, muchísimos circuitos, un agua que casi te moja de lo real que es y una banda sonora que quita el hipo». **8,5**

Crazy Spify: «**Splashdown** combina de forma explosiva sus espectaculares gráficos con una enorme jugabilidad y facilidad de manejo». **8,5**

¿Dejará huella?

«Últimamente están proliferando los proyectos de juegos de carreras de motos acuáticas. **Splashdown** ha demostrado un gran nivel en este, digamos, subgénero...».





Klonoa 2: El mundo de Lunatea
[Desarrollo: Namco] [Distribución: SCEE] [Género: plataformas]

Lo que se dijo:

Gilliam: «Gráficos y jugabilidad se unen para ofrecernos un juego donde el ingenio y el diseño nos deleitan con una diversión incomparable». **8**

Neo «El plataformas más inteligente de **PSX** ha llegado a **PS2** con un entorno gráfico renovado pero con la misma jugabilidad...» **7,5**

Prometeo: «En definitiva, una maravilla que os mantendrá durante horas pegados a la pantalla de vuestro televisor». **9**

¿Dejará huella?

«Aunque el género de los plataformas está muy "quemado", **Klonoa 2** ha sabido encontrar la frescura necesaria para perdurar en el tiempo. Hay pocos que se acerquen a su nivel, por lo menos en **PS2**».

Silent Hill 2
[Desarrollo: Konami] [Distribución: Konami] [Género: survival horror]

Lo que se dijo:

Neo: «**Silent Hill** para **PS2** representa un salto cualitativo importante a nivel gráfico y sonoro, conservando la mismas jugabilidad del **Silent Hill** original». **9**

Gilliam: «Los complicados puzzles toman protagonismo sobre una acción más pausada». **8,5**

Prometeo: «Vuelve el mejor terror psicológico con diferentes protagonistas pero fiel a la primera entrega». **9**

¿Dejará huella?

«**SH2** debe valorarse según la cantidad y la intensidad de las pesadillas que sufres después de jugar con él. Algunos en la redacción prefieren pasar la noche en vela. ¿Y tú, que tal duermes?».



Pro Evolution Soccer
[Desarrollo: Konami] [Distribución: Konami] [Género: deportivo]

Lo que se dijo:

Dark Schneider: «Este simulador es hasta ahora el más fiel al deporte rey, manteniendo un realismo y una espectacularidad como ningún otro». **9**

Crazy Spify: «Un apartado técnico exquisito, con una excelente recreación de terrenos de juego y jugadores». **8,5**

Prometeo: «Se trata de ponerse a los mandos y olvidarse de todo lo que te rodea. Simplemente es el mejor». **9**

¿Dejará huella?

«**Pro Evolution Soccer**, según nuestra redacción, es el mejor juego de fútbol que existe».

GTA 3 (Grand Theft Auto 3)
[Desarrollo: DMA Design] [Distribución: Proein] [Género: acción]

Lo que se dijo:

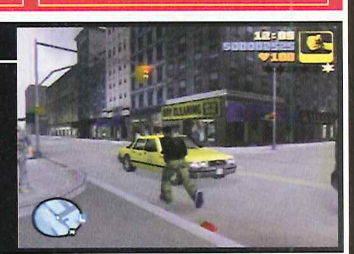
Prometeo: «Uno de esos escasos títulos que aportan un contenido más adulto y actual al catálogo de **PS2**, algo que el usuario aprecia. Imprescindible». **9,5**

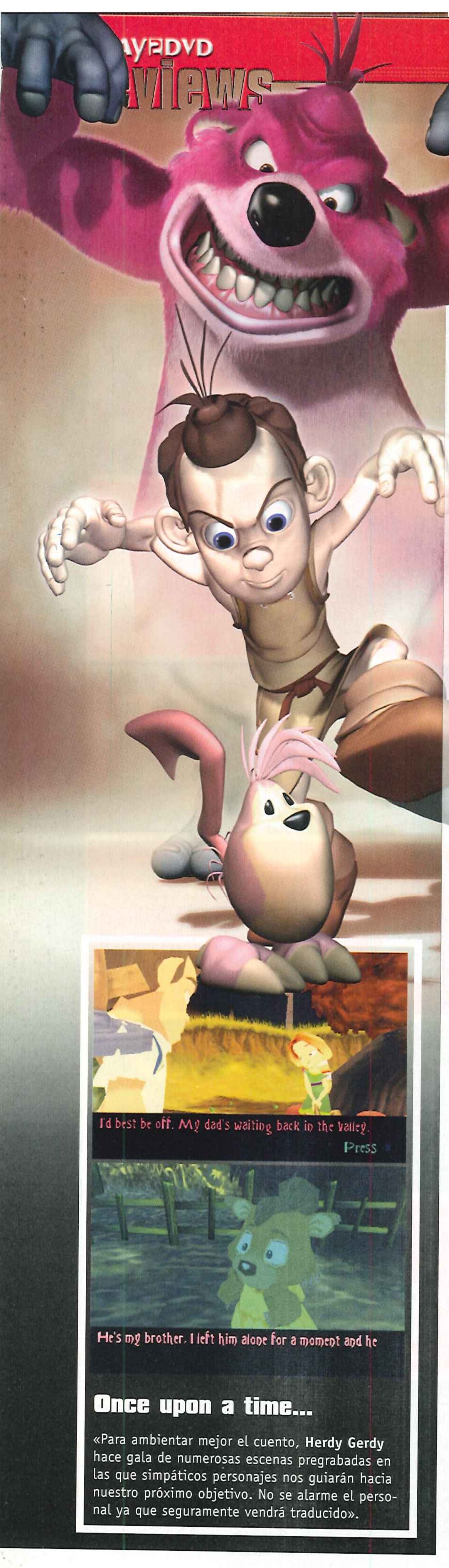
Crazy Spify: «La gran cantidad de misiones, los diversos minijuegos y la libertad de poder hacer lo que quieras, es suficiente para catalogar este título de genial». **9,5**

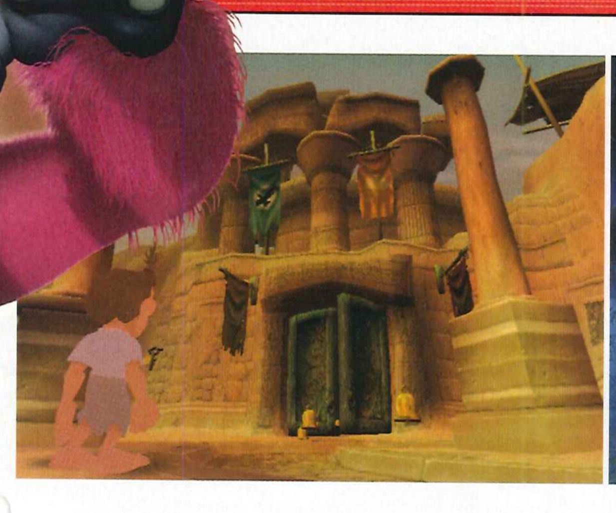
Neo: «**Grand Theft Auto 3** es como la vida misma aunque en su vertiente más oscura». **9**

¿Dejará huella?

«Sin lugar a dudas. Un juego como este puede ser un camino para iniciarse en los videojuegos, aunque desde el lado oscuro de la fuerza. ¿Y tú que miras, chaval?».









Herdy Gerdy

Género: plataformas
Desarrollador: Core
Origen: Japón
Lanzamiento: primer trimestre 2002

Cuentos de pastores y «doops»....

[Prometeo]

Si a cualquier aficionado le hubiesen dicho años atrás que debería aprender el oficio de pastor en un videojuego se habría partido de risa... hasta hoy. Cuando parece que la originalidad desaparece, llegan los cerebros de **Core** para demostrar que en el género de las plataformas (si se puede llamar así) no está todo inventado. **Herdy Gerdy** es un proyecto bastante atípico, que después de varios años de desarrollo y cambios de plataforma ha encontrado lugar en nuestra **PS2.**

Definir este juego resulta un tanto difícil. Una mezcla de plataformas 3D protagonizado por caricaturas, aderezado con puzzles y algo de estrategia aplicada a la domesticación de los animales, vigilando siempre, no romper el equilibrio del ecosistema. La primera impresión choca bastante.

Ante nuestros ojos desfilan una serie de animaciones propias de una producción «Disney» tratadas con colores suaves y apastelados que nos sumergen en un mundo de cuento de hadas.

La historia que encierra **Herdy Gerdy,** podría ser la de cualquier **Zelda** del maestro **Miyamoto.** Una isla fue creada por siete grandes sabios que pretendían crear un mundo donde humanos y animales pudiesen coexistir en armonía. Una estabilidad que mantiene la bellota de la vida, custodiada por el mejor pastor seleccionado en el gran torneo pastoril. Desafortunadamente, Zadorf, uno de los siete sabios escogido para ocupar primero dicho puesto, se ha acostumbrado al poder y aprovecha su posición para tiranizar al pueblo. Para más desdicha, el único oponente válido para derrocar al dictador, el padre de Gerdy, ha sido hechizado por este último, quedándose roque el día del torneo. Es aquí cuando nuestro diminuto amigo entra en escena sin otra arma que su agilidad y su cerebro.

Rodeados de un paisaje idílico, deberemos resolver infinidad de puzzles relacionados con la doma y el cuidado de nuestro rebaño al que tenemos que cuidar como si de un tamagotchi se tratara.

Recorreremos la isla a lo largo de 30 localizaciones en las que deberemos explorar, saltar, buscar objetos y domar todo tipo de animales para conseguir el arte necesario para vencer a Zadorf en el torneo de sucesión.

Técnicamente la animación es sublime y el aire "superdeformed" de los personajes los dota de mucha gracia. A destacar las piezas musicales, desenfadas melodías que le dan mucha vidilla al desarrollo. La verdad es que tiene una pinta excelente y resulta un título a destacar en la linea de lanzamientos de **PS2** en el 2002 ■

Once upon a time...

«Para ambientar mejor el cuento, **Herdy Gerdy** hace gala de numerosas escenas pregrabadas en las que simpáticos personajes nos guiarán hacia nuestro próximo objetivo. No se alarme el personal ya que seguramente vendrá traducido».





▲ La inspiración «Disney» de los ambientes de **Herdy Gerdy** es más que una simple intuición...

▼ Aunque... no todo van a ser florecillas

Numerosos mini-juegos animarán el desarrollo de **Herdy Gerdy.**

▼ ¿Metal Gear «Gerdy»?

¡Kiá, kiá, kiá, kiá... já por ella!

«Si algo llama la atención de este juego es la posibilidad de poder adiestrar animales y juntarlos como si fueran un rebaño. Al principio resulta complejo pero a la que le coges el gustillo es coser y cantar. Para que luego digan que siempre se hace lo mismo en los videojuegos».

Ace Combat 4

Género: simulador / arcade
Desarrollador: Namco
Origen: Japón
Lanzamiento: enero 2002

El cielo sólo tiene un dueño.

[Crazy Spify]

Es el momento. Por fin todos los aficionados al vuelo sobre temibles aviones de combate van a tener su juego definitivo, al menos de momento. Si **Top Gun** nos abrió el apetito, con **Ace Combat 4** podremos enfermar de sana indigestión. Un título que promete mucho y que parece que va a superar con creces las expectativas.

Para empezar no podemos dejar de mencionar la sabia combinación de arcade y simulación que ofrecerá esta nueva entrega de **Ace Combat.** Manteniendo el espíritu de las anteriores entregas, podremos participar en un montón de misiones que combinarán los combates aéreos y los ataques a objetivos terrestres o marítimos. Todo ello con un control bastante realista (aunque dista en cierta medida de las reacciones lógicas y reales de un caza de verdad) y en un entorno que recrea perfectamente la sensación de batalla en el aire.

Por si fuera poco, **Namco** ha incorporado un fino hilo argumental, consiguiendo crear una atmósfera aún más propicia para el disfrute del juego (esperemos se conserve en la versión final, porque en la tercera entrega que apareció en **Playstation** lo eliminaron de raiz). Algunas imágenes y animaciones, con un toque manga, nos irán ilustrando la historia de la guerra en la que estamos participando, ofreciendo quizás el lado más amargo de los conflictos bélicos.

Fotorealismo absoluto

Las texturas y la creación de los escenarios serán el plato fuerte de este título. **Namco** ha conseguido recrear a la perfección una variada selección de escenarios que ofrecen un aspecto perfecto, desde el mar hasta las montañas más nevadas, pasando por extensas zonas planas y estrechos cañones. Todo un espectáculo visual.

Por otro lado los aviones (veinte modelos diferentes en total), las unidades militares terrestres y las construcciones enemigas, aunque mostrarán una apariencia un poco más simple, también gozarán de un aspecto suficientemente realista.

Todo se moverá con una gran fluidez, incluso con varios aviones en pantalla y algún que otro misil camino de su objetivo. Los efectos de partículas (las estelas de los mísiles) y las explosiones muestran también un aspecto muy bueno. Un excelente trabajo por parte de la gente de **Namco**.

¡Objetivo destruido!

Otro de los puntos fuertes del juego será su sonido. Huyendo de las estridencias rockeras de otros títulos del género, una banda sonora más sinfónica nos acompañará en nuestras misiones. Entremezclándose con la música tendremos la oportunidad de escuchar los diálogos de los otros pilotos, de los enemigos y de nuestro avión Awacs que vigila la zona y nos informa ya en el aire sobre la misión en curso.

Las misiones tendrán también un buen diseño, sin convertirse en repetitivas. Durente los combates podremos disfrutar plenamente de toda la tensión de un conflicto real.

Si a todo esto le sumamos la posibilidad de participar en misiones para dos jugadores a pantalla partida, el completo modo tutorial y la posibilidad de ir adquiriendo nuevas armas y aviones, llegamos a la conclusión que estamos ante un título que será francamente imprescindible.

Enhorabuena para los amantes de la simulación y el combate aéreo. Muy pronto tendremos entre nosotros **Ace Combat 4** ■



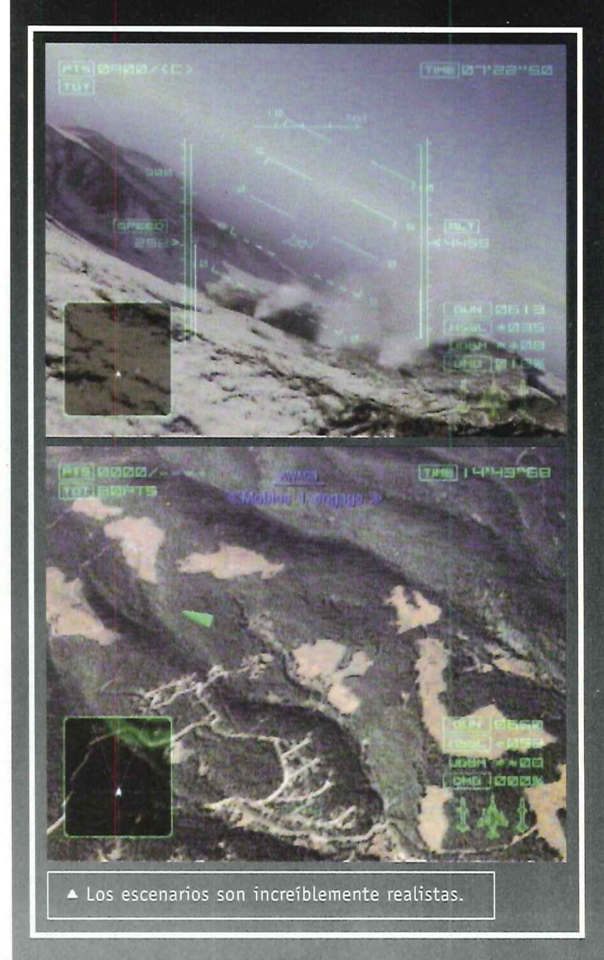
Briefing

«Durante el "briefing" podremos conocer los detalles de cada misión y comprar, si disponemos de crédito suficiente, nuevos aviones y nuevas armas».



Replay

«Al finalizar cada misión podremos disfrutar también de un interesante modo replay, que permite visionar bajo diferentes cámaras y de forma íntegra el desarrollo de la misión».

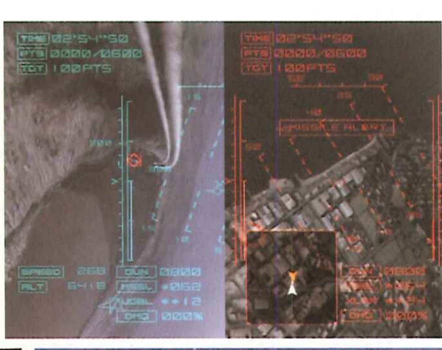


▲ Los escenarios son increíblemente realistas.

Modo de dos jugadores a pantalla partida. ▶



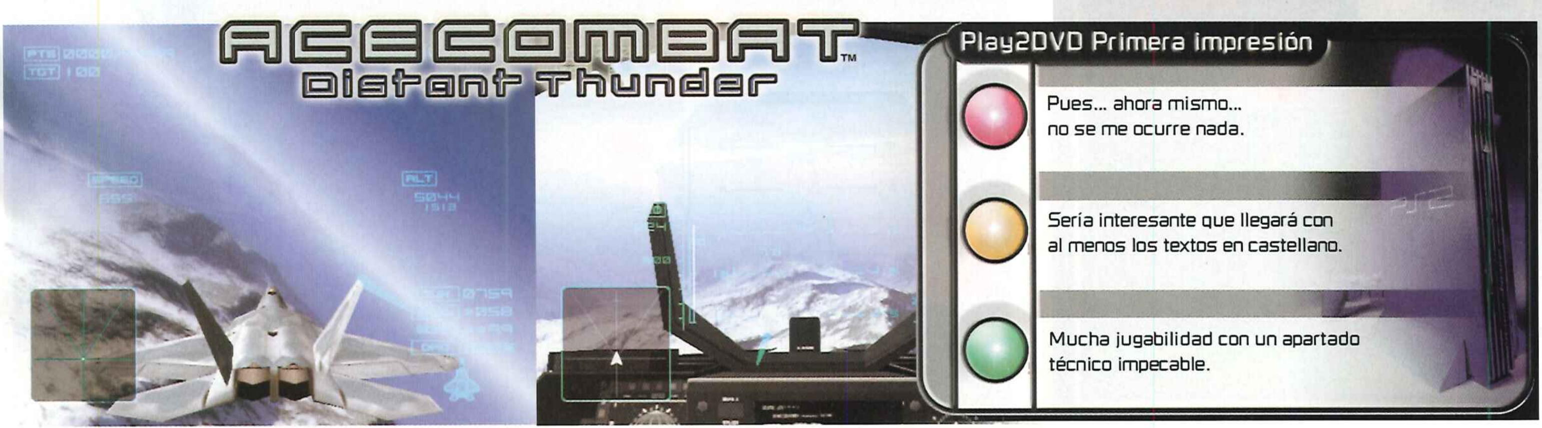
▲ **Ace Combat 4** no sólo nos permite disfrutar de apasionantes combates aéreos, sino que además, entre misión y misión, podremos seguir la interesante linea argumental del juego.





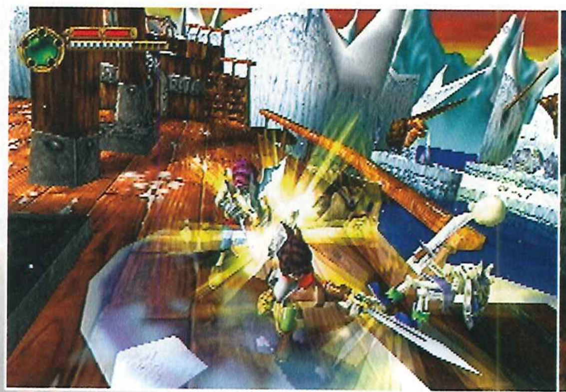


▲ ¿Os podéis hacer una idea de lo que es **Ace Combat 4**? Realmente espectacular. ▶



Play2DVD Primera impresión

- Pues... ahora mismo... no se me ocurre nada.
- Sería interesante que llegará con al menos los textos en castellano.
- Mucha jugabilidad con un apartado técnico impecable.





Maximo: Ghosts to Glory

Género: arcade
Desarrollador: Capcom Digital Studios
Origen: USA
Lanzamiento: enero 2002

El renacimiento de un mito.

[Neo]

Muchos de vosotros recordareis los viejos tiempos en los que nos dejábamos todos nuestros ahorros en la recreativa de **Ghosts'n Goblins,** juego tremendamente difícil y adictivo como pocos, y que contó con dos secuelas. Ahora, después de casi 20 años, **Capcom** ha querido rendir homenaje al viejo protagonista de aquel juego tan especial, Sir Arthur, aunque en esta ocasión cambie de nombre.

Maximo, que así se llama el nuevo protagonista, tendrá el deber de rescatar a todas las princesas que ha raptado un malévolo demonio, y de paso, nunca está de más hacer buenos actos, devolver la armonía y la paz al mundo que ha sucumbido al lado oscuro del maligno.

En **Maximo** encontraremos infinitos detalles que nos recordarán a los juegos de la saga en la que se han basado sus creadores, aunque esta vez todo transcurrirá en 3D pero sin perder el encanto que lo hizo tan popular.

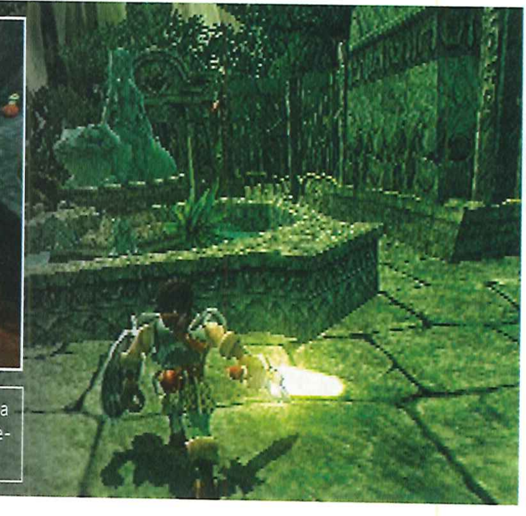
Volveremos a ver los corazones en los calzoncillos de Maximo cada vez que nos quiten la armadura, tendremos que coger diferentes partes de ella para conseguir la ansiada armadura dorada, continuaremos esquivando las calaveras que nos lancen los totems y de nuevo nos quedaremos perplejos cada vez que nos conviertan en rana o pato. A pesar de todas estas características, no solo de recuerdos vive el hombre y eso **Capcom** lo sabe muy bien, aprovechando las posibilidades que las 3D pueden brindar al juego, Maximo tendrá a su disposición un elevado número de movimientos, golpes especiales, un sin fin de nuevas armas y se trabajará mucho la interacción con el escenario. Por otro lado, el haber abandonado completamente el desarrollo bidimensional, le dará cierto aire de aventura a la hora de encontrar una llave o cualquier otro objeto, porque ahora su localización puede ser mucho más rebuscada.

La nueva propuesta de **Capcom,** llevará el nombre de **Maximo,** y promete ser tan divertida y sencilla como su predecesor, aprovechando perfectamente el potente motor gráfico que puede dar de sí la consola para la cual ha sido creada, nuestra **PS2** ■

Enemigos más inteligentes

«En esta ocasión, los enemigos que acechan en todos los rincones de la aventura serán muy rápidos y contundentes. No tendremos tiempo ni de reaccionar si nos encantamos con los bonitos parajes. O sea, ir preparandoos para una buena dosis de acción».





▲ Aunque el virtuosismo técnico no parece que vaya a ser la característica principal de **Maximo,** la belleza de sus escenarios será casi palpable.





Vamos de viaje

«La calidad de los escenarios será patente a través de los diferentes entornos por los que transcurre la acción. Cementerios, selvas, volcanes, barcos pirata... ningún lugar esta a salvo de la maldad».

A buscar toca

«Ahora las llaves no estarán junto a las puertas que debemos abrir sino que tendremos que "estrujarnos" un poco el cerebro y buscar concienzudamente estos objetos por cualquier rincón del escenario. Esperemos que no se les ocurra ponerlas dentro de los cadáveres».

FOOT CHEESE 500 KOINS

«La nueva propuesta de Capcom llevará el nombre de Maximo, y promete ser tan divertida y sencilla como su predecesor, aprovechando perfectamente el potente motor gráfico que puede dar de sí la consola para la cual ha sido creada, nuestra PS2»



¿Qué me pongo?

«Para acabar con los malos debemos ir bien vestidos. Al igual como sucedía en la última entrega para **Snes**, dependiendo de la armadura que llevemos puesta en cada momento y del arma que utilizemos podremos realizar diferentes golpes mágicos que nos serán de gran ayuda para conseguir rescatar a las princesas raptadas y en algunas ocasiones para, simplemente, poder avanzar. Además, como podéis comprobar en la imagen, también correremos en riesgo de quedarnos prácticamente "en bolas"».




«Máxima» jugabilidad

«Un juego tremendamente adictivo como pretende ser Maximo debe presentar una jugabilidad sin fisuras y eso es lo que se ha propuesto **Capcom Digital Studios** perosin tener que limitar el número de movimientos y acciones que nuestro héroe es capaz de realizar».



Play2DVD Primera impresión

- Los gráficos no colman las posibilidades de PS2.
- Falta saber si traducirán el juego y si nos llegará a 60 Hz.
- Excelente jugabilidad y carisma del personaje que tan buenos recuerdos nos trae a los más veteranos.



Legends of Wrestling

Género: lucha
Desarrollador: Acclaim
Origen: USA
Lanzamiento: febrero 2001

En volaaandas... [Zal the Lowman]

▲ Cuando se combinan las fuerzas del equipo ¡El resultado puede ser demoledor!

◄▲ A veces nuestro manager podrá entretener al árbitro y podremos hacer cosas «feas». No sé si me entendéis....

Zal the Lowman en persona. Mejor no toparse con este «humilde» colaborador.

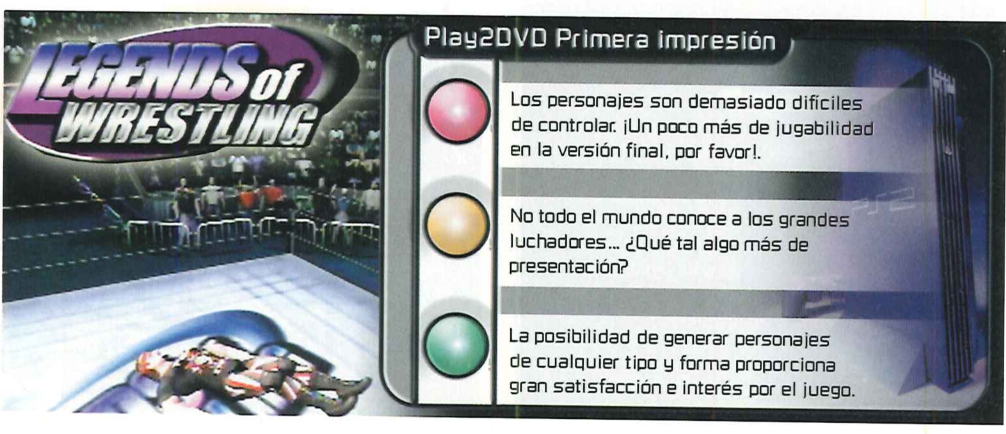
Una sonrisa se marcará en la tez de aquellos entusiastas del programa «Pressing Catch». Por lo visto, este deporte tiene mucho éxito en Estados Unidos, donde la gente acude en masa a ver luchar a sus ídolos por un cinturón de oro que los calificará como «leyendas». Así se bautiza pues a este juego, **Leyendas del Wrestling**, donde podremos crear nuestros propios luchadores y convertirlos en grandes figuras. Entre los personajes más famosos que encontraremos se sitúa en cabeza el archiconocido campeón mundial Hulk Hogan, y otros como Ricky «Dragon», Ted Dibiase «El Hombre del Millón de Dólares», «Los Rockers», «Los Road Warriors», etc., etc. Todos ellos de sobra conocidos por los aficionados al tema.

Crear una leyenda

Uno de los puntos fuertes del juego es la posibilidad de crear a un personaje nosotros mismos escogiendo su forma, musculatura, obesidad, altura, peso, agilidad, fuerza, la camiseta, los pantalones, tatuajes, y un sin fin de particularidades que proporcionarán al luchador los rasgos que más deseemos. Solamente el hecho de escoger entre tantas opciones ya nos llevará más de una hora para acabar de definir totalmente al personaje, que podremos grabar posteriormente para utilizarlo en futuros combates. Algo curioso es que también podremos elegir a nuestro mánager, quien nos dará consejos, ie incluso puede que distraiga al árbitro mientras atizamos a nuestro adversario con una silla! Todo al más puro estilo americano, como en los combates reales.

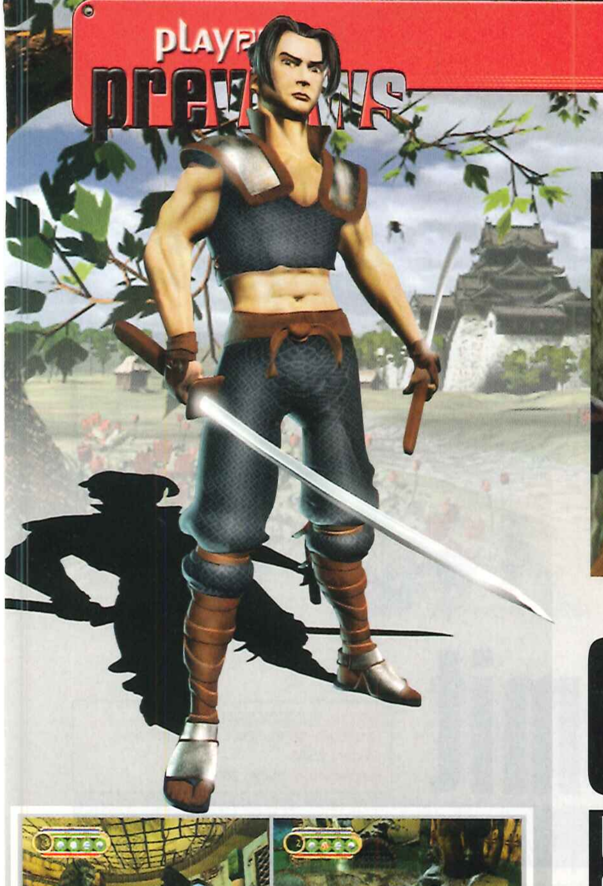
Wrestling de verdad

En cuanto a modos de juego, el más potente es el modo «temporada», donde podremos escoger entre diferentes circuitos que nos llevarán por varios rings. La meta final es conseguir la fama, y convertirnos en una leyenda de la lucha libre. Cabe decir que no será cosa fácil, pues manejar a nuestro personaje no es precisamente sencillo. Los movimientos son difíciles de realizar, y aprender las combinaciones y los golpes encadenados requerirán bastante esfuerzo por nuestra parte. Más de uno quedará decepcionado al principio por esta razón. ¡Si al menos hubiera un turorial! ■



Play2DVD Primera impresión

- Los personajes son demasiado difíciles de controlar. ¡Un poco más de jugabilidad en la versión final, por favor!.
- No todo el mundo conoce a los grandes luchadores... ¿Qué tal algo más de presentación?
- La posibilidad de generar personajes de cualquier tipo y forma proporciona gran satisfacción e interés por el juego.





Godai, Elemental Force

Género: acción
Desarrollador: 3DO
Origen: USA
Lanzamiento: Febrero 2002

Un nuevo juego de acción basado en artes marciales con el sello de cine de Hong Kong.

[Zal the Lowman]

En la antigua China existió hace mucho tiempo un defensor de los 5 elementos. Pero un día éste defensor fue asesinado por el malvado Akunin, un shogun que pretendía robarle su poder. Con la fuerza de su espíritu, la víctima consiguió salvar a su hijo Hiro, y llevarlo a manos de su criado Sho, quien se encargó de entrenarle. Ahora ha llegado el momento de ajustar las cuentas y recuperar el poder de los 5 elementos que poseía su padre.

La técnica del planeo

Tras el éxito de «Tigre y Dragón», era extraño que ningún videojuego hubiera intentado copiar alguno de los trucos vistos en el filme. En **Godai Elemental Force** veremos que el vuelo ha sido transformada en algo denominado «el planeo». Cuando la aplicamos, el cuerpo de nuestro personaje planea por el aire al hacer grandes saltos, o se desplaza a gran velocidad, ¡tanta que incluso a nuestra sombra le cuesta seguirnos!

Desarrollo lineal

Una cámara seguirá constantemente a nuestro personaje mostrando el camino a seguir. Esto evitará en muchos casos que podamos volver atrás y no tengamos más remedio que continuar adelante, aunque hayamos dejado algo que nos habría gustado hacer.
Éste es, sin duda, un punto negativo del juego, ya que demuestra una absoluta y desesperante linealidad. Por si esto fuera poco, las opciones que se nos ofrecen durante la aventura brillan por su escasez.
Otro fallo a destacar es que a veces la cámara nos da una vista no del todo deseada, con lo que no vemos bien a los enemigos que nos atacan y se produce una extraña sensación de quedar atrapado en un entorno que se mueve por sí mismo, lo que en el fondo no debería ser así.
En definitiva, Godai Elemental Force es un juego a lo **7 Blades** pero más lineal, sólo apto para los aficionados a las artes marciales y a la acción desenfrenada ■



Enemigos finales

«Los enemigos finales que nos encontraremos serán los gobernadores de cada uno de los elementos. Si los vencemos, su poder será nuestro.».



▲ El elemento fuego, un poderoso y efectivo aliado.

▲ Con esta patada verás las estrellas...

El arte del planeo... ¡cómo me gustaría saber hacer eso! ▼





Play2DVD Primera impresión

El hecho de no poder explorar los escenarios con total libertad puede provocar el enfado de más de uno. ¡Linealidad excesiva!

Si se hubiera orientado un poco más al género de aventuras en vez de arcade, quizá podría tener algo más de interés.

Las técnicas de planeo estilo "Tigre y Dragón", y la posibilidad del modo "Duelo de Ninjas" confieren un punto a favor del juego.









Dark Summit

Género:	deportes/acción
Desarrollador:	Radical Entertainment
Origen:	USA
Lanzamiento:	marzo 2002

Snowboarding a lo 007.

[Zal the Lowman]

Un aplauso para los chicos de **Radical Entertainment,** ya que en esta entrega han intentado hacer algo más que otro simple juego de snowboard. Aquí no sólo tendremos que preocuparnos de hacer piruetas y demás movimientos espectaculares mientras volamos por el aire, sino que además deberemos enfrentarnos a una serie de desafíos que se nos propondrán a lo largo de cada pista. Completar con éxito estas misiones nos servirá para obtener dinero con el que mejorar nuestro equipo, aunque también habrán más riesgos.

La historia

Al iniciar la primera partida en **Dark Summit,** veremos una pequeña introducción a modo de historia que nos explicará qué está sucediendo en las pistas de ski en que nos encontramos. Por lo visto, ésta es el Área 51 del monte Garrick, dónde por razones inicialmente desconocidas para el jugador, los militares se han establecido y están controlando que los esquiadores no penetren en zonas restringidas. Evidentemente, nosotros haremos caso omiso, y nos dedicaremos a incurrir en estos lugares, ya que se nos encomendarán misiones a través del móvil (muy acertado por su parte) que nos pedirán el acceso a dichas zonas. Esto provoca que constantemente seamos perseguidos por militares con muy mala uva.

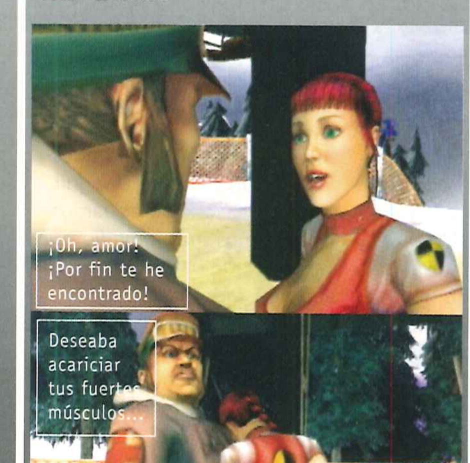
Las misiones

Los desafíos que se nos presentan son de lo más variado, y podremos aceptarlos o rechazarlos a nuestro gusto. Lo que no se nos permite es realizar dos misiones a la vez, ya que hasta que no hayamos completado o fallado una, no se nos ofrecerá ninguna otra.

Estos desafíos pueden consistir en cosas sencillas, como demostrar nuestra habilidad en el snowboard (hacer piruetas, agarres, etc.) para probar que somos dignos de misiones más difíciles, o bien evitar ser pillados por los militares, perseguir objetivos móviles, desactivar bombas colocadas en puntos estratégicos, etc.

En definitiva, que deberemos ir acumulando puntos y evitando los peligros que nos deparan las zonas prohibidas. Todo un reto para incluso los jugadores más avanzados. ¡A ver si aparecen más trabajos como éste, camaradas! ■

Una historia frustrada de amor









Play2DVD Primera impresión

- Algunas misiones son un pelín difíciles de conseguir....
- Si nuestro personaje no se moviera como un pescado fuera del agua cada vez que nos caemos, la credibilidad aumentaría.
- El peligro de las misiones añadido a los trucos de snowboard producen una interesante mezcla de emociones..

Tetris Worlds

Género: puzzle
Desarrollador: Blue Planet Software
Origen: USA
Lanzamiento: enero 2002

Vuelve el vicio.

[Crazy Spify]

Desde que a mediados de los 80 un ruso llamado **Alexey Pajitnov** creó este peculiar juego de puzzles, millones de personas de todo el mundo han disfrutado de las incontables versiones que han aparecido de este ya clásico dentro del mundo de los videojuegos. Muchas de ellas, partiendo del concepto original del juego, han ido incorporando nuevas formas y modos de juego para hacerlo todavía más irresistible y adictivo.

PS2 no podía quedarse atrás, y por ello está gestándose una nueva conversión denominada **Tetris Worlds.** Esta nueva entrega vendrá acompañada de un montón de formas de juego, casi todas tomadas de alguna de las múltiples que han surgido en versiones para otras plataformas. Existirá un modo historia que no parece haber sido implementado en la versión beta que hemos podido probar, aunque suponemos que si existe, resultará más bien intrascendente. Contamos con seis mundos diferentes, cada uno de los cuales abarca un modo y unas normas para jugar.

Desde el modo clásico, simples piezas que caen para intentar formar líneas y evitar que se nos acumulen las piezas, hasta modos más complejos: como el hot-line (debemos destruir determinadas líneas marcadas) o el cascade (algunas piezas tienen cuadrados que tienden a ocupar un espacio vacío hacia abajo).

Respecto al apartado técnico resulta muy modesto (comprensible por otro lado). Aunque es un juego que no tiene porque tener gráficos de ensueño, se encuentra a faltar algo más de gracia y de calidad. Fondos sencillos con imágenes en 3D y unas animaciones simplísimas, que dejan bastante que desear ■







Play2DVD Primera impresión

A pesar de tener unos gráficos muy simples, existen ralentizaciones. Esperemos que se corrijan en la versión final.

Cuenta con bastantes modos de juego, pero no dejan de ser modos "tomados" de otras versiones de de otras plataformas.

Conserva la enorme jugabilidad y adicción de uno de los clásicos con más seguidores en todo el mundo..

¿TE QUIERES REIR?
¡ja, ja! ¡Qué risa!
Manda un mensaje con la palabra CHISTE59 y te enviaremos un chiste muy gracioso.
Sólo tienes que poner CHISTE59 y a continuación el tema: machista, feminista, chino, superman, borracho, suegra, matrimonio, varios, general, futbol.... Ej: CHISTE59:borracho

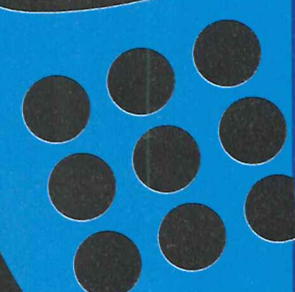


¿QUIERES GANAR FABULOSOS PREMIOS?
Pues sólo tienes que enviar un mensaje con la palabra SORTEO59 y podrás ganar una Yamaha neos, móviles Nokia 3310, bicicletas de montaña.....

manda tus mensajes al:
MOVISTAR 9999
VODAFONE 66666

YO SIEMPRE LIGO ¿Y TU?
en el cine, en la biblioteca, de copas, en el gimnasio.....
Si quieres ligar estés donde estés manda un mensaje con el texto LIGARFACIL59. Te enviaremos los mejores trucos y consejos para que ligues más que nadie.





"La mejor manera de librarse de la tentación es caer en ella." (Oscar Wilde)



SI QUIERES PRESUMIR DELANTE DE TUS AMIGOS, PIDE UNA FRASE A NUESTRO SERVICIO DE CITAS CÉLEBRES. MANDA UN MENSAJE CON LA PALABRA CITA59 Y RECIBIRÁS UN EJEMPLO DE SABIDURÍA.

Tu novia te ha pillado....., has llegado tarde al trabajo, tienes una comida familiar aburridísima.......
MÁNDANOS UN MENSAJE CON EL TEXTO EXCUSAS59 PARA RECIBIR LAS MEJORES Y MÁS INGENIOSAS EXCUSAS





Solid Snake

Desde el anuncio de PS2, ha habido muchos juegos especiales que los aficionados estaban esperando con muchas ganas. Sin embargo, desde el día en el que **Konami** anunció que la continuación de **Metal Gear Solid** desembarcaría en la nueva -por aquel entonces- consola de **Sony**, no ha habido ningún otro juego que le haya hecho sombra a nuestro viejo amigo Snake. Ni tan siquiera el todopoderoso **GT3**, el espectacular **Devil May Cry** o el esperadísimo **Final Fantasy X** han conseguido desbancar a nuestro super agente secreto del primer puesto de los más deseados. Ahora que ya hemos podido jugar a la versión final de **Metal Gear Solid 2** (ya que acaba de salir en Estados Unidos y Japón) y dada la proximidad de su lanzamiento en Europa (22 de febrero) hemos creído conveniente hacer un pequeño repaso de la larga trayectoria de nuestro héroe a lo largo de multitud de plataformas de entretenimiento doméstico (no siempre cosechando tanto éxito como ahora), realizando un pequeño resumen de cómo fueron sus juegos en el pasado, los principales detalles de la historia de éstos y, por supuesto, como es el presente de la saga.

[por Javier «Neo» Sánchez]

Historia de un héroe

Metal Gear

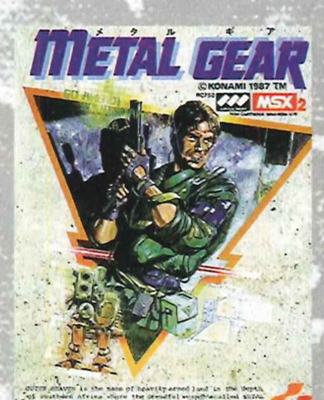
MSX (1987) / **NES** (1988)

En las profundidades de Sudáfrica, año 1995, un grupo de mercenarios llamado Outer Heaven, ha conseguido una nueva arma revolucionaria que cambiará el desarrollo de la guerra. Para eliminar dicha amenaza la fuerza especial Fox Hound decide enviar a su mejor agente, Grey Fox, el cual, tras llegar a dicha zona, tan solo pueden enviar el mensaje «Metal Gear» antes de desaparecer. Para averiguar el paradero de Grey Fox y el significado de «Metal Gear», Fox Hound decide enviar un nuevo agente, Solid Snake. Poco después, Snake averigua que Metal Gear es un tanque móvil con capacidad para lanzar un ataque nuclear a gran escala desde cualquier punto del planeta, con el consi-guiente peligro que ello conlleva. Finalmente, esta mortífera arma es descubierta dentro de la base de Outer Heaven. Tras su destrucción, Snake recibe una verdadera sorpresa. El líder de Outer Heaven y el Director de Fox Hound, son la misma persona, Big Boss, el verdadero amo de Metal Gear.

Tras una dura batalla, Snake sale victorioso, aunque muy afectado por lo acontecido.

Metal Gear, desarrollado originalmente para **MSX** en 1997, instauró la norma que seguiría el desarrollo de toda la saga, siendo el sigilo la mejor arma de Snake. En detrimento de la acción pura y los tiroteos, **Konami** creyó oportuno optar por esta vertiente ganando en tensión y suspense, para acercarse más al agente secreto que todo el mundo querría ver en una película, entonces hecha videojuego. Muchas de las misiones que teníamos que superar durante el juego las empezábamos sin armas, las cuales debíamos ir recogiendo por el camino con la dificultad que esto representaba. Otro de los aspectos que aun siguen en activo es el Codec, dispositivo imperceptible a la vista mediante el cual Snake se comunica con la base central.

Metal Gear revolucionó el concepto de acción que existía en la época y aún hoy sigue perdurando la esencia que lo hizo un juego tan especial.



«Metal Gear, desarrollado originalmente para MSX en 1997, instauró la norma que seguiría el desarrollo de toda la saga, siendo el sigilo la mejor arma de Snake».





MG2: Solid Snake

MSX2 (1990)

En 1999 los países poseedores con armas nucleares se ponen de acuerdo para el desmantelamiento de las mismas. Entre tanto, una pequeña nación llamada Zanzibar crea un régimen militar con la intención de apoderarse de dichas armas. Al mismo tiempo las reservas petrolíferas empiezan a escasear sumiendo al mundo en una pequeña crisis que muy pronto iría a más de no ser por el descubrimiento del Dr. Kio Marv de un microorganismo llamado Oilix capaz de refinar el crudo. Poco después el doctor es raptado por el régimen de Zanzibar con la intención de ser el único país con control sobre las armas nucleares y la energía mundial.

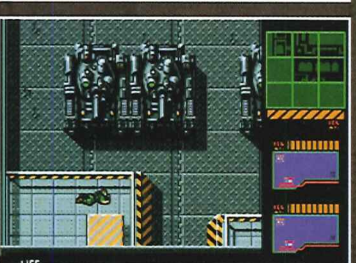
Con el objetivo de rescatar al doctor y eliminar la supremacía de Zanzibar, Roy Campbell, nuevo comandante de Fox Hound decide llamar a Solid Snake para entrar en acción.

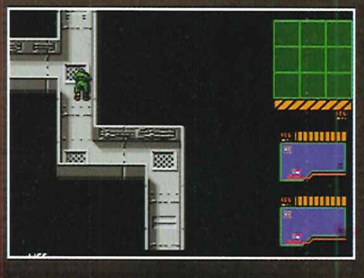
Una vez llegado a la zona, Snake se da cuenta de que Grey Fox, agente especial enviado para luchar contra Outer Heaven en la anterior aventura de Snake, es ahora el líder del ejército de Zanzibar. Tras eliminarlo, Big Boss, que no había muerto después de todo, vuelve al ataque con un nuevo Metal Gear, que por supuesto ha de ser eliminado. Después del combate, Snake se retira a tierras de Alaska.

Metal Gear 2, significó un paso más en la evolución de la saga, aunque fueron pocos los cambios. Como es habitual en las segundas partes, el apartado gráfico fue el que más evolucionó desde 1987. También se incluyó el radar que nos avisa de la situación de nuestros enemigos. Pero lo que no cambió en absoluto fue la visión con la que **Hideo Kojima** reflejó a Solid Snake, dejando prácticamente intacto el concepto de espía basado en pasar desapercibido.









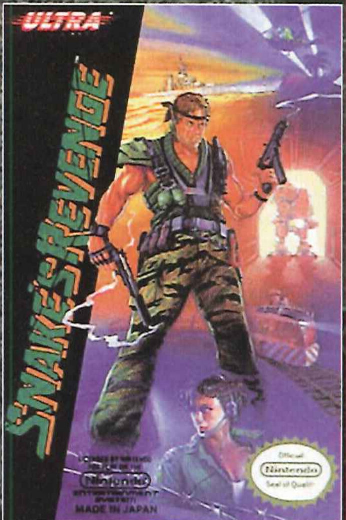
METAL GEAR 2
SOLID SNAKE

© KONAMI 1990

MG: Snake's Revenge

NES (1990)

La historia tiene lugar en una época intermedia a las fechas en las que transcurrían las 2 primeras partes, en la que una organización terrorista llamada Higharolla Kockamamie ha robado una cabeza nuclear y planea utilizarla para acabar con el planeta. Por supuesto Solid Snake estará allí para impedirlo, teniendo que destruir a un nuevo Metal Gear para acabar con la organización Kockamamie antes de que sea demasiado tarde.
Este **Metal Gear** no fue realizado por **Hideo Kojima**, y eso se nota, aparte de la historia, en el propio juego. El desarrollo sería más horizontal que nunca, aparte de poseer una acción más acrecentada que sus antecesores, y de ser el único capítulo en el que Solid estaba al mando de un comando. **Snake's Revenge** fue un total fracaso.





MG: Ghost Babel

Game Boy Color (2000)

La historia tiene lugar siete años tras los enfrentamientos contra Outer Heaven. Solid Snake es reclamado nuevamente por Roy Campbell, esta vez para recuperar un avión de la armada de los Estados Unidos que ha sido robado, pero lo que es más importante, transportaba numerosas armas nucleares y un nuevo Metal Gear. El frente de Liberación de Gindra, territorio situado en Africa y capitaneado por el general Augustine Eguabon, intenta conseguir su independencia por medio de la fuerza. Después de que un grupo de Delta Force desapareciera en la zona, Snake aceptaría su nueva misión, en la que se vería las caras contra un grupo revolucionario muy especial, hasta conseguir abatir al Metal Gear, situado en el mismo sitio que ya lo estuvo en el primer Metal Gear de MSX.
Este reciente capítulo de la saga, es muy similar a los primeros juegos aparecidos para NES, pero con un ambiente más cinematográfico que éstos. Prácticamente todos los movimientos que podíamos realizar en la versión PSX están representados aquí.
También se podían utilizar todas las armas de éste a excepción del Stinger. A parte, un aspecto que ha mejorado respecto a la versión PSX, es la inteligencia artificial de los enemigos, los cuales te persiguen habitación tras habitación siendo más difícil volver al estado de normalidad.





El Maestro Kojima

El creador de la saga **Metal Gear, Hideo Kojima** que nació en la ciudad de **Kobe** hace 38 años, nunca imaginó que llegase tan lejos en una industria como la de los videojuegos. Un mundillo que no existió en su infancia. De hecho, en su tiempo libre se dedicaba a jugar a policías y ladrones, algo que ha influido más de lo que muchos creen en el estilo de las aventuras de Snake, en las que, recordemos, tiene vital importancia esconderse de los demás.

Pero no sólo de serpientes ha vivido **Kojima.** Cabe recordar dos títulos en su haber realmente geniales. El primero de ellos llegó al mercado español para **Mega CD.** Su título: **Snatcher.** Sin duda una de las mejores aventuras jamás realizadas, además de homajear a un clásico del cine como **Blade Runner.**
El segundo título, **Policenauts** (que salió en varias plataformas), seguía elmismo estilo de juego pero no se consideraba como una segunda parte. Éste nunca vio la luz en el mercado occidental.







Snatcher

Policenauts







Ojalá algún día **Konami** le dé por reeditar viejos clásicos como lo hace **Namco** o **Squaresoft** (aunque en este último caso sólo sea en USA). En definitiva este autor tiene un curriculum realmente impresionante.

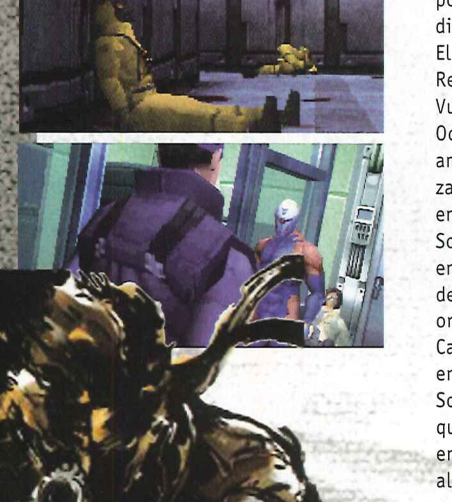
También ha destacado en su faceta como productor con uno de los primeros títulos que aparecieron para **PS2** hará cosa de un año. Nos referimos por supuesto al genial **Zone of the Enders** (ZOE).

Metal Gear Solid

PSX (1998)







La historia de **Metal Gear Solid** retoma el argumento en el año 2010, tras los acontecimientos sucedidos en **Metal Gear 2.** Un nuevo grupo terrorista formado por ex agentes de Fox Hound, se halla en unas instalaciones en la isla Shadow Moses en Alaska, teniendo en su poder una potente arma nuclear y a diversas personalidades secuestradas. El escuadrón terrorista formado por Revolver Ocelot, Psicho Mantis, Vulcan Raven, Sniper Wolf, Decoy Octopus y Liquid Snake a la cabeza, amenazan a la Casa Blanca con lanzar un ataque nuclear si no les entregan los restos de Big Boss. Solid Snake, nuevamente, es el encargado de sacarle las castañas del fuego al gobierno bajo las ordenes del ya retirado coronel Roy Campbell. Una vez infiltrado, Solid encuentra prisionera a Meryl Solverburgh, sobrina del coronel a la que ayuda a escapar. También encuentra a un misterioso ninja que al final resulta ser Grey Fox, resucitado mediante un sinfín de proyectos científicos. Poco después, tras descubrir que el arma nuclear es un nuevo Metal Gear con el nombre en código «Rex», se tropieza con Otakon, principal diseñador de Rex y persona que le es de gran ayuda a Snake para salir airoso del infierno, en el que sufrió las peores torturas imaginables. Tras descubrir que Liquid Snake es su hermano, se entera de que ambos nacieron de un proyecto científico llamado «Les Enfants Terribles» elaborados a partir de material genético del mismísimo Big Boss. Antes de salir del complejo militar, y tras un arduo combate con Rex, Liquid Snake muere bajo su vehículo en una peligrosa persecución en 4X4.
Poco después del final de los créditos podremos escuchar una conversación entre Revolver Ocelot (al final consigue escapar con vida) y el presidente de los Estados Unidos, el cual resulta ser el tercer proyecto de «Les Enfants Terribles», Solidus Snake.

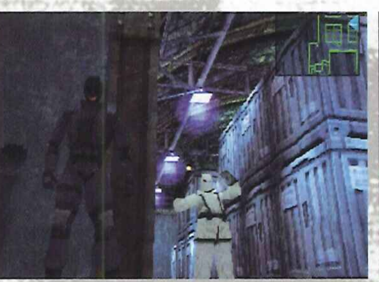
VR Misions

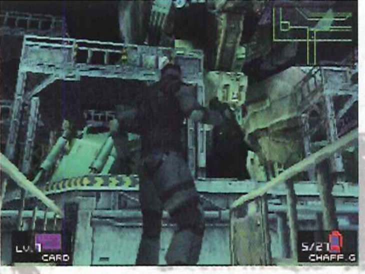
PSX (1999)

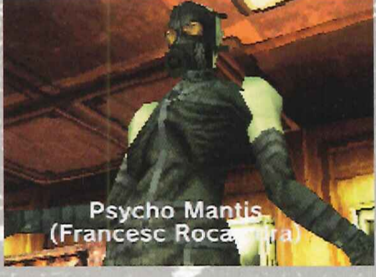
Un año más tarde de la aparición del juego se puso a la venta, solo en Japón, otro título llamado **Metal Gear Solid Integral,** el cual contenía además del juego en sí un CD con más de 300 misiones como las que ya tuvo el primer juego para **PSX.** Aunque a España nunca llegará este juego, el CD con las misiones si que fue comercializado en nuestro país, bajo el nombre de **VR Misions,** hecho muy de agradecer.

















El salto a las 3D

Gracias a las 3D, y sobretodo al potencial que ofrecía **PSX** en aquella época, **Hideo Kojima,** por fin pudo realizar el **Metal Gear** que siempre había querido, dándole un aire cinematográfico además de una nueva y demoledora historia. También el número de movimientos se vio acrecentado, pudiendo incluso arrastrar a un enemigo lejos de los ojos de sus compañeros, o romperles el cuello si la ocasión lo requiriera. También se añadieron nuevas armas y objetos entre los que destacó una caja de cartón en la cual nos podíamos esconder o transportar de una zona a otra sin ser descubiertos. **Metal Gear Solid**, es sin duda el juego de la saga más completo, esperando a ver lo que pueda dar de sí el próximo título para **PS2.**

REPORTAJE playDVD

Solid Snake

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SONS OF LIBERTY™

El juego más esperado del nuevo año ya tiene fecha definitiva (22 de febrero) y como aperitivo os contaremos unos cuantos detalles, muy pocos la verdad, de lo que puede dar de sí la nueva genialidad de **Kojima**. Todo sea por no estropear las sorpresas que aportará la última gran avantura de nuestro querido Solid Snake...

La historia continuará tras la derrota de Liquid en Alaska y, como muchos comprobaríais en la demo, tendrá lugar en New York, al menos en su inicio. Solid será el encargado de infiltrarse en un navío de los marines de los Estados Unidos para localizar un nuevo Metal Gear.
Pero él no será el único, y nada más llegar, un grupo de soldados rusos (entre los que se encuentra Revolver Ocelot) abordará el barco aniquilando a sus tripulantes. Al poco rato, mientras estamos en el barco, el primer combate se nos vendrá encima. Una atractiva mercenaria rusa, de nombre Olga, intentará acabar con nosotros, pero el tiro le saldrá por la culata.
Una vez lleguemos a la bodega del barco, y tras atravesar varios compartimentos infestados de soldados nos encontraremos en la sala donde se encuentra el nuevo y formidable Metal Gear Ray, momento en el que Revolver Ocelot hará su aparición eliminando todos los obstáculos y apoderándose del nuevo robot.
Tras tomar el control, el «pequeño» artefacto partirá el buque por la mitad hundiéndolo en lo más profundo del océano pero lo que es más importante es que el pobre de Snake estará dentro.
Años después asumiremos el papel de Raiden, un nuevo agente de Fox Hound entrenado a partir de las pruebas que hicieron grande a Snake. Raiden se adentrará en una enorme plataforma petrolífera para acabar con la nueva amenaza que se cierne sobre la Tierra.
Y al llegar allá...

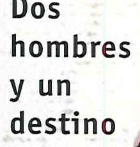


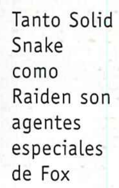


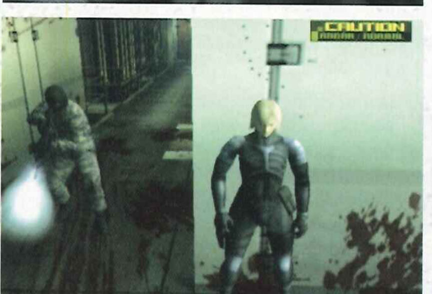
La vida de un héroe











Dos hombres y un destino

Tanto Solid Snake como Raiden son agentes especiales de Fox Hound y por lo tanto entrenados para ser los espías perfectos. Pero Raiden nunca antes había entrado en acción real y por lo tanto está será la prueba de fuego que deberá superar para consolidarse como agente de tan importante agencia.

El detalle elevado a la máxima potencia

Desde la aparición de la demo que venía junto a **ZOE**, os hablamos de la gran cantidad de detalles que **Hideo Kojima** había incluido en el juego, tales como el realismo con el que el viento azotaba la lluvia cambiando su trayectoria, el efecto óptico que producía en un televisor de plasma un balazo, o la cantidad de partes en las que podíamos partir prácticamente cualquier objeto de la pantalla como un cubito de hielo o una botella. Pues bien, en la versión final hemos podido ver que ahí no queda la cosa, ya que cada dos por tres veremos algo que nos sorprenderá, como puede ser el ver a un soldado en calzoncillos entre otra veintena de soldados más o el hecho de que nos podamos resbalar pisando los excrementos de las pesadas gaviotas.

Espía como puedas

En la demo ya comprobamos lo que podrían dar de sí la cantidad de nuevos movimientos que podríamos realizar, y ahora que ya los hemos probado en la versión definitiva, podemos asegurar que nunca habíamos visto a un espía tan bien entrenado. Seguro que hasta sabe cocinar.











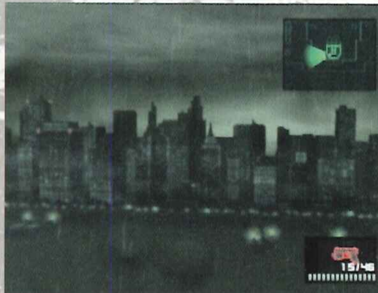


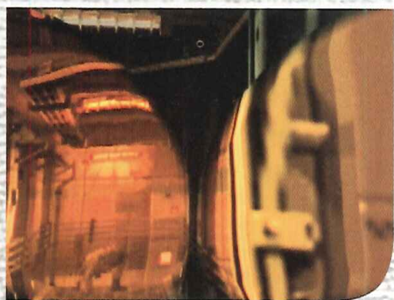












Solid Snake >>>>>>>>>> La vida de un héroe





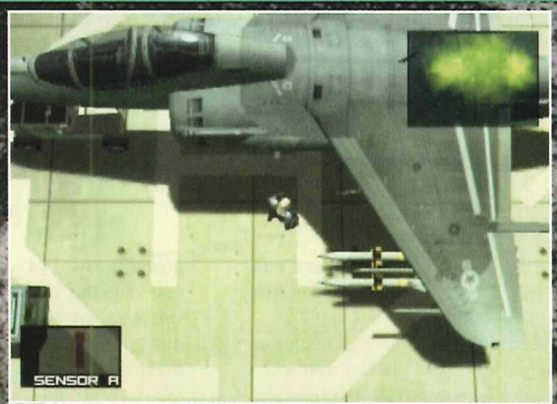



Nuevos enemigos

No podríamos estar hablando de un nuevo **Metal Gear** si no tuviera nuevos enemigos. En **Metal Gear Solid** ya presenciamos a unos cuantos un tanto excéntricos y sobretodo sobrenaturales, pero aunque estos os parecieran «raros», no eran nada comparados con los enemigos que nos esperan este nuevo juego, cuyos principales exponentes serán una especie de vampiro llamado Vamp (muy original) y una voluptuosa chica dotada con el controvertido don de la inmortalidad, Fortune, que esquiva las balas sin ni siquiera moverse. ¿Cómo acabar con ella? Ahhh...

Mucho más que combatir

A parte de combatir con los soldados enemigos, o más bien pasar desapercibido, también deberemos afrontar diferentes retos para poder avanzar en la aventura, tales como fotografiar a Ray desde diferentes posiciones o desactivar gran cantidad de bombas C4 bajo un tiempo límite.

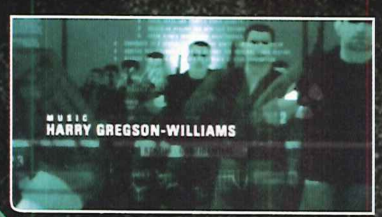


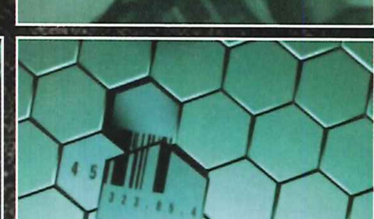


Unos títulos de crédito de película

Seguramente el nombre de **Kyle Cooper** os sonará a muy pocos. Pero es muy probable que muchos de vosotros hayáis disfrutado de su talento sin saberlo. Este artista es el que ha hecho los títulos de crédito de muchas de las películas más famosas, como **Seven** o **La isla del doctor Moreau.** Dentro de unos meses veremos su trabajo en **Spiderman.** Pues bien, ahora lo podréis apreciar en los títulos de crédito de **MGS 2.** Simplemente alucinante.








Participa y podrás conseguir uno de los 20 juegos que sorteamos

¿En que juego de rol de mesa y en que edición esta basado Baldur's Gate: Dark Alliance?

Mándanos una carta o email con la respuesta y tus datos personales a:
Play2DVD - Concurso Baldur's Gate
C/ Cardener, 18 local
08024 Barcelona
play2dvd@terra.es

Forgotten Realms
Baldur's Gate
Dark Alliance™

Concurso

PS2



Baldur's Gate Dark Alliance (c)2001 Interplay Entertainmente Corp. Todos los derechos reservados.
Baldur's Gate Dark Alliance, Forgotten Realms, el logotipo de Forgotten Realms, Dungeons & Dragons, el logotipo de D&D, y el logotipo de The Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., una subsidiaria de Hasbro, Inc. y son utilizados por Interplay bajo licencia. Todos los derechos reservados.





Baldur's Gate:

Al diablo con el diablo.

[Crazy Spify]

Para llegar a ser un gran videojuego no basta con tener los mejores gráficos con la tecnología «supernosequé». Tampoco basta con un sonido perfeccionista que acaricia nuestros oidos. Ni tan siquiera es suficiente con que sea muy jugable, porque también es muy jugable el parchís y nadie le ha puesto un monumento. Un gran juego debe combinar estas tres cosas y decenas de detalles más, porque un gran juego no es sólo el que más se vende o el que mejor trata la prensa. Un gran juego es aquel que encandila a los aficionados y perdura a través de los años como una referencia y dejando un buen sabor de boca. Así es **Baldur's Gate Dark Alliance.**

Sorpresa, sorpresa

Como últimamente, por suerte, esta ocurriendo, **Baldur's Gate** es otro de esos juego de los que todo el mundo espera mucho y cuando los tienes en las manos dices... caray... es mejor de lo que me esperaba (y eso que me esperaba mucho).

Este título parte del concepto de trasladar la exitosa saga del PC a nuestra querida **PS2** con una adaptación que ha modificado por completo el diseño del juego. La historia que se desarrollará en nuestra consola contará con algo más de acción y menos argumento. Para empezar no podremos diseñar nuestro personaje a medida, como ocurría en las versiones de ordenador en las que podíamos escoger raza, profesión e incluso escoger entre personajes con diferentes características básicas (fuerza, destreza, constitución...).

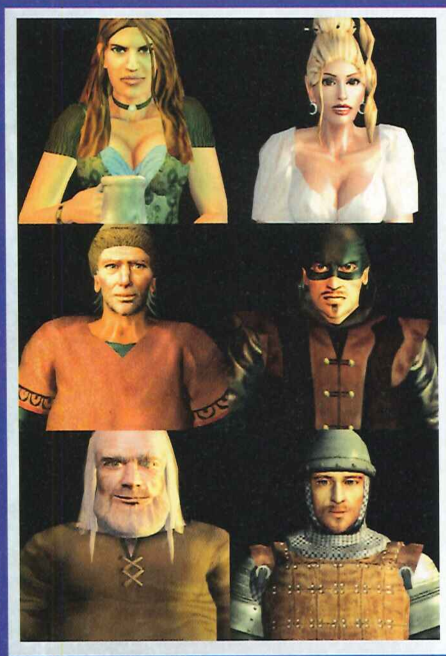
Aquí se nos ofrecen tres personajes totalmente estándar (un humano, un enano y una elfa) con unas características fijas y que serán siempre las mismas cuando iniciemos una nueva partida.



Armas, armas y más armas

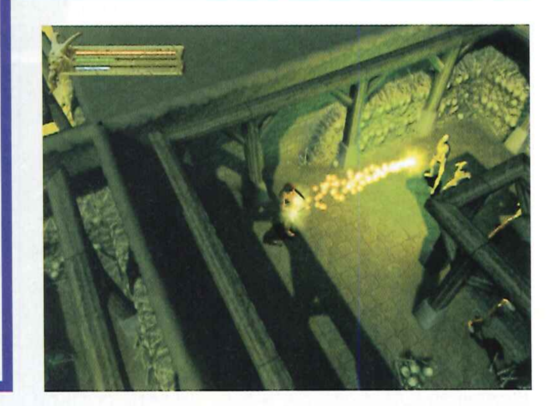
«La magia puede ayudar e incluso llega a ser imprescindible en algunos puntos. ¿Pero que haríamos sin una buena arma? **Baldur's Gate** es más que un simple RPG, y por ello encontraremos un montón de ellas, todas basadas en las reglas de **D&D,** para satisfacer nuestras necesidades. Algunas de ellas contarán con efectos "semi-mágicos", muy útiles y más mortíferas todavía».

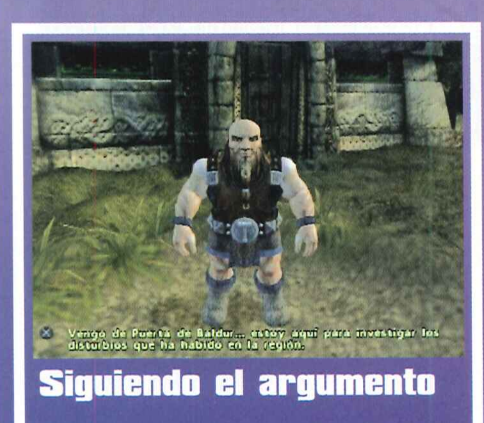
Dark Alliance



Los PNJ

«Este es el aspecto que muestran algunos de los personajes que aparecen en el juego y nos darán "conversación". Su información nos permitirá conocer nuestra siguiente misión y nos ofrecerá algunas pistas para no perdernos demasiado. Algunos de ellos entremezclan sus historias e incluso podremos realizar mini-misiones dentro de las misiones principales».





Siguiendo el argumento

«El argumento del juego se hilvana a partir de las conversaciones con diferentes personajes y el visionado de diversos FMV. La gesticulación de los personajes es más que correcta, con mucha expresividad en los movimientos del cuerpo, cosa que no podemos decir de su cara, algo inexpresiva y demasiado "robotizada". Además el doblaje en castellano, en algunas ocasiones, no coincide con el movimiento de labios del personaje en cuestión. Uno de los pocos defectos de **Dark Alliance**».

Bienvenidos a los Reinos Olvidados

El juego utiliza la licencia oficial de **Dungeons & Dragons,** un juego de rol de mesa que apareció en los años 70 de la mano de un norteamericano llamado **Gary Gigax,** que decidió inventar un juego de fantasía (sin escatimar las copiadas a la mitología Tolkiniana) para poder usar sus figuritas de plomo. Recientemente ha aparecido el libro con la tercera edición de las reglas y precisamente en ellas está basado el juego que nos ocupa. Los expertos en el juego de rol convencional apreciarán en **Baldur's Gate** que se han aplicado algunas novedades que incorpora esta nueva edición, como la posibilidad de aumentar en un punto una característica cada 3 niveles de experiencia.

Para los no viciados, diremos que toma de estas reglas todas las características de armas, armaduras, conjuros y monstruos, además de las reglas a aplicar cuando se aumenta de nivel. Evidente-mente estas reglas se han adaptado, aunque han intentado ser lo más fieles posible. Dentro del universo medieval fantástico de **D&D** existe la zona dónde se desarrolla la acción: la puerta de Baldur en el mundo de los Reinos Olvidados. Allí nuestro personaje será golpeado y despojado de sus pertenencias por una banda de ladrones. Una simple visita a la taberna nos permitirá ya introducirnos en una historia lineal de buenos y malos, dónde nuestro papel pasa por matar a muuuuchos enemigos.



Compra-venta

«En diferentes puntos podremos acceder a la tienda para comprar o vender cualquier arma, objeto o vestimenta. Ahorrar y gastar bien el dinero, nos puede facilitar mucho las cosas para comprar lo que realmente utilicemos. Para comprobar nuestras pertenencias y equiparnos, podremos entrar también con el botón "select", que nos permitirá ver también nuestros objetivos en la misión y toda la información sobre nuestro personaje».

Con el frío que hace y ahora tengo que luchar... ▼



▲ Aunque poco se puede explicar con esta imagen, os prometemos que el aspecto de los árboles movidos por el viento quita el hipo.

Después de horas sin ratas van y vuelven a aparecer. ▼





El modo para dos jugadores resulta tremendamente divertido.

Hasta el más mínimo detalle

«A pesar que nuestros personajes y la mayoría de enemigos tienen un tamaño en pantalla relativamente reducido, el equipo de programación ha volcado todo su esfuerzo en recrearlos a la perfección y con todo lujo de detalles sin escatimar polígonos. Lo mejor de todo es verlos en movimiento, con una animación sin ralentizaciones incluso cuando la pantalla se llena de bichos».

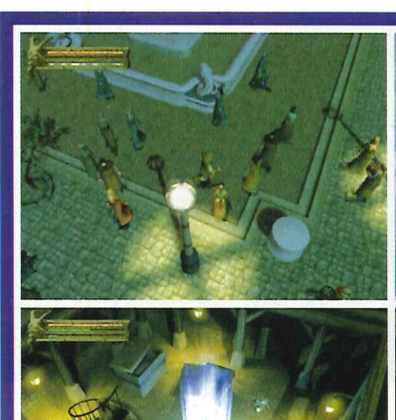
Mal rollo si piensas pasarte esto sin usar la magia o un buen arco. ▼



Tecnología al servicio de la diversión

El apartado gráfico de **Baldur's Gate: Dark Alliance** es francamente espectacular. El diseño de los escenarios y los objetos localizados en él ya son dignos de elogio por si solos. Sin embargo, verlos en plena lucha con enemigos perfectamente diseñados y animados, rodeados de fenómenos atmosféricos, efectos de luces creados por los conjuros mágicos y todo ello a una tasa de animación altísima, realmente impresiona gratamente. El trabajo con las luces y las partículas permite disfrutar de grandes espectáculos que parecen sacados de una exhibición de fuegos artificiales.

El sonido también destaca por su cuidado diseño. Las músicas cambian según la zona y muestran una gran cohesión con la aventura. Los gritos de los enemigos y demás efectos de lucha ambientan aún más nuestras batallas. Destaca también el excelentísimo trabajo de doblaje, que sólo tiene algunos problemas de coordinación en algunas conversaciones. A destacar especialmente el hecho de que se haya recurrido a un estudio de doblaje profesional (con algunas voces que nos resultarán conocidas) y el excelente trabajo a la hora de representar a los diferentes personajes con diálogo.







Efectos especiales

«Lluvia, nieve, luces, ondas en el agua... Un abanico de efectos visuales que encandilan al más pintado y hacen vivir la aventura de una forma más intensa. Nada se ve "cutre" o hecho simplemente para salir del paso. Todo el apartado gráfico muestra una consistencia con un montón de detalles dignos de elogio».



La espada flamígera se enciende cuando los enemigos se acercan. ▼



▲ «La taberna de la elfa cantora», el inicio de nuestra aventura.

Diseño 100% genial

Lo que más destaca del juego es... ¡todo! Son un montón de detalles que por si solos no acabarían de ser demasiado espectaculares, pero unidos muestran un buen trabajo de diseño previo a la programación.

Un ejemplo: el hecho de encontrar un lugar para grabar justo antes de un encontronazo difícil y el hecho que se pueda grabar en menos de 5 segundos bastan para valorar el detalle de facilitarnos las cosas a los jugadores.

Otro detalle: el tan famoso efecto del agua se lo podrían haber ahorrado. Una simple textura de agua con un poco de espuma alrededor de los personajes podría haber cubierto el expediente. Pero ver una onda de agua que te da a entender que detrás viene un bicho no se puede hacer con un sistema gráfico simple. Un simple detalle gráfico que parece una virguería pero que en el fondo añade tensión al juego.

Y no hay dos sin tres: la historia principal, desarrollada en varios capítulos con sus correspondientes monstruos finales, cuenta con diversas mini-misiones que aunque están relacionadas con la trama, no tienen porque realizarse todas para finalizar el juego. Este detalle ofrece más cancha al argumento al ramificarlo, dado que, como suele ocurrir en las partidas normales del **D&D** clásico de mesa, las historias suelen ser muy lineales y podrían haber sufrido de una falta de interés por parte del jugador.

Tampoco podemos olvidar el perfecto control que conseguimos con nuestro mando, pudiendo acceder al cambio de armas, conjuros y toma de pociones de forma sencilla y mediante teclas rápidas. Los personajes responden muy bien a nuestros movimientos con el mando y muestran una gran rapidez a la hora de reaccionar.

Y que decir del modo dos jugadores, en el que los piques por conseguir todo el oro o las mejores armas se suceden durante toda la partida. Un modo altamente recomendado que alarga la vida del juego hasta lo indecible. Podríamos hablar páginas y páginas de estos pequeños detalles y de este juego, pero como no tenemos más espacio y el director está empezando a ponerse violento, mejor vamos concluyendo. **Baldur's Gate** es simplemente genial, ideal para cualquier persona que disfrute de los RPGs y/o de los mata-mata. Pídeselo a los Reyes Magos... ■

playDVD ficha técnica

Título: Baldur's Gate: Dark Alliance
Desarrollo: Snowblind Studios
Distribuidor: Virgin Interactive
Género: RPG
Jugadores: 1-2
Origen: USA



30° 25° 20° 15° 10° 5° 0°

9

Gran juego con enormes dosis de acción y una magnífica historia bien desarrollada, que nos lleva por los mundos fantásticos del clásico **Dungeons & Dragons**. Una puesta en escena magnífica, con gráficos soberbios, una buena banda sonora y un doblaje casi cinematográfico (a pesar de algunos problemas de sincronización con los personajes). Pero todo esto no sería suficiente si no contara con una jugabilidad altísima y un modo cooperativo para dos jugadores, que lo convierte en otro de los juegos imprescindibles para cualquier buen aficionado. No defraudará a nadie. Palabrita del niño Jesús.

[Crazy Spify]

9,5

Por fin nos llega una de las «secuelas» más esperadas para **PS2**. Inicialmente aparecido para PC, en esta «segunda parte» se ha comenzado totalmente de 0 aprovechando notablemente las capacidades de nuestra consola. **Baldur's Gate, Dark Alliance** nos ofrece unos gráficos a detallistas y de una calidad sublime. El resto de componentes típicos de un RPG, nos ofrecen horas y horas de juego superando todas las pruebas que se nos vayan cruzando, y todo con la facilidad de leerlo y escucharlo todo en un perfecto castellano. Un título imprescindible para los amantes de este género.

[Spachipman]

9,5

Pese a lo que muchos pudieran pensar en su día, este **Dark Alliance** no es un juego de PC reversionado a consola, sino un juego totalmente nuevo, que mezclando características del propio **Baldur's Gate** y el **Diablo** a logrado alcanzar un nivel de calidad extraordinario y con jugabilidad consolera a prueba de bombas. Gráficos espectaculares, multitud de efectos de luces y generación de partículas, una historia de leyenda y una duración antológica. Este título tiene todas las cualidades que un juego necesita para hacerse imprescindible, tanto si eres rolero como si no.

[Neo]

Una increíble aventura para nuestra consola que ofrece todo lo que **Diablo** no tenía. Un juego realmente imprescindible para tu colección.

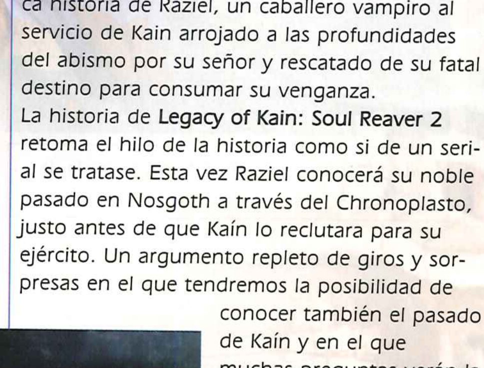
[Redacción]



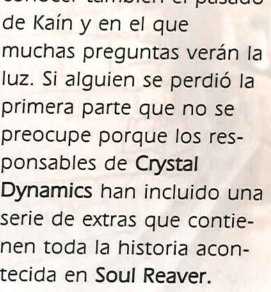
Soul Reaver 2

La aventura de ser inmortal...

[Prometeo]

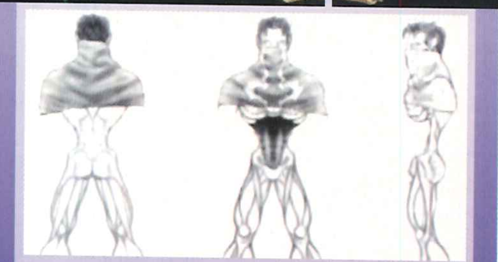


Como muchos de vosotros recordaréis, la primera parte de esta saga vampírica apareció hace un par de años en **PSOne** (también en **Dreamcast** y PC). En ella conocimos la dramática historia de Raziel, un caballero vampiro al servicio de Kain arrojado a las profundidades del abismo por su señor y rescatado de su fatal destino para consumar su venganza.
La historia de **Legacy of Kain: Soul Reaver 2** retoma el hilo de la historia como si de un serial se tratase. Esta vez Raziel conocerá su noble pasado en Nosgoth a través del Chronoplasto, justo antes de que Kaín lo reclutara para su ejército. Un argumento repleto de giros y sorpresas en el que tendremos la posibilidad de conocer también el pasado de Kaín y en el que muchas preguntas verán la luz. Si alguien se perdió la primera parte que no se preocupe porque los responsables de **Crystal Dynamics** han incluido una serie de extras que contienen toda la historia acontecida en **Soul Reaver**.



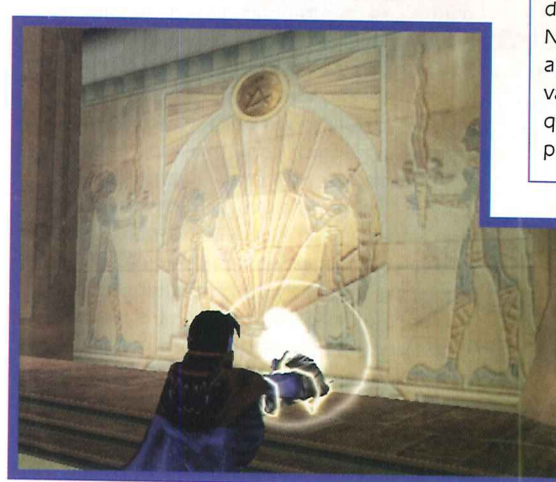
Si la fórmula funciona, ¿para qué cambiar?

Definir este juego resulta controvertido ya que combina combates en tiempo real, estrategia, puzzles, un argumento denso y sobretodo mucha exploración.
El esquema que sigue es bastante lineal: hablas con otros personajes, investigas, luchas y de tanto en cuanto resuelves algún acertijo. El concepto de juego es bueno pero la exploración continuada y la reiteración de enemigos resulta algo pesada. Recorrer inmensos parajes amenizados con enemigos no acaba de llenar los muchos tiempos muertos a pesar de ofrecer enfrentamientos con magias, armas blancas, peleas cuerpo a cuerpo y algunas escenitas «gore».
Tampoco resulta demasiado divertido moverse por escenarios oscuros sin pistas claras ni un mapa, hecho que provoca confusiones y largos ratos de parón. Se puede clasificar de juego paras expertos y pacientes ya que los largos diálogos no se pueden saltar. O te dejas seducir por el argumento o lo acabas dejando al cabo de una hora. No hay vuelta de hoja.
No es un título de acción frenética ya que sigue a rajatabla las premisas de **Tomb Raider,** pero vale la pena superar las 15 horas de juego para quedar atrapado por su argumento y por su sorprendente final.



Mas «bonus» que un DVD

«Los programadores de **Cristal Dynamics** han incluido en el juego una serie de "extras" de lo más interesantes. La historia del primer juego con guiones y la F.M.V. de la intro, bandas sonoras de ambas partes, bocetos, "renders"... todo un lote de regalos para los "fans" de la saga, completamente en cristiano. Así da gusto».



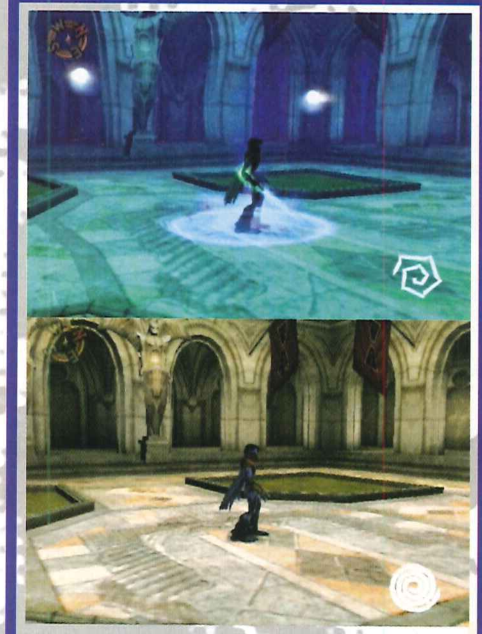
Espectáculo visual

«Gráficamente **Soul Reaver 2** es de lo mejor que hemos visto en **PS2**. Las texturas están perfectamente aplicadas y poseen una calidad envidiable. Los efectos de iluminación son sencillamente increibles y resaltan a la perfeccción el ambiente místico y sobrenatural que desprende este magnífico juego».



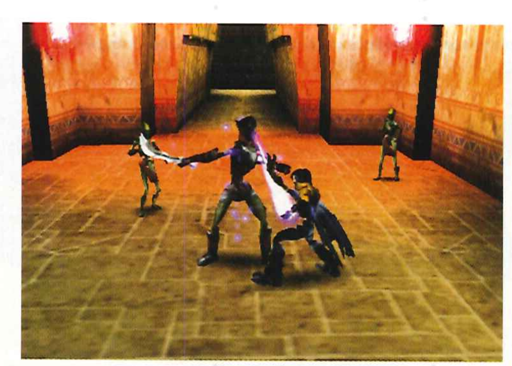
Ataques de largo alcance.

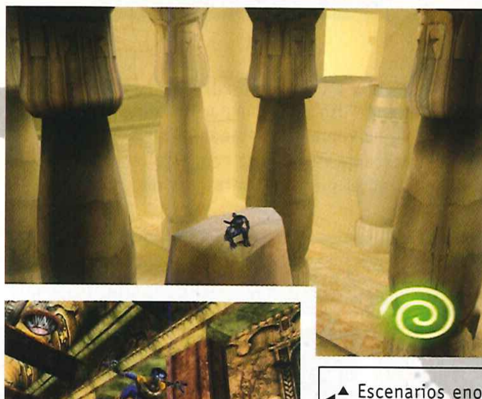
«En **Soul Reaver 2** no todo son peleas a capa y espada. Si ya jugastéis a la primera entrega, os acordaréis que también podemos atacar a nuestros enemigos a distancia haciendo uso de la magia, un toque "rolero" muy interesante que completa sún más si cabe las posibilidades de movimiento y ataque que nos ofrece el juego. Basta con apretar el boton **R2** y el □, para efectuar una descarga de energía capaz de lanzar por los aires a cualquier bicho malo que nos quiera hacer pupita. Utilizad el punto de mira para que no se os escape vivo».



Mundos paralelos...

«Igual como pasaba en la anterior entrega podemos cambiar de dimensión a placer. En el mundo espectral podremos atravesar verjas y realizar acciones que en el mundo físico no podemos llevar a cabo. Como se puede observar el efecto de "Morphing" es impresionante».





Escenarios enormes, arquitectura espectacular, texturas asombrosas...

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Mundos paralelos...

La ambientación y el trabajo en las escenas de video en 3D son de una calidad increíble. **Soul Reaver 2** hace uso de unas de las mejores texturas jamás vistas en nuestra consola, con vidrieras y elementos arquitectónicos dignos del más reputado ingeniero. Mármol, marfil, porcelana, tela, madera... infinidad de materiales recreados con gran fidelidad desfilan ante nuestros ojos.
Mención especial para el impresionante aspecto en 3D de los personajes dotados de una sincronización de movimiento muy realista. Una animación fluida y creíble redondea un apartado técnico cuidado hasta el más mínimo detalle con efectos especiales que impresionarán a más de uno (la Segadora de Almas es una prueba de ello). Sólo hace falta ver la calidad de nitidez de las FMV que aparecen en el juego. Sensacional el uso de efectos de luces y deformación del entorno cuando cambiamos de dimensión («morphing») o la sensación de «vértigo» de algunos planos que le da un toque muy cinéfilo a la historia.
Un apartado excelente que peca de algunos momentos de «clipping» (los enemigos traspasan las puertas) y en un abuso de los escenarios oscuros (a pesar de que su justificada presencia crean una sensación de pérdida y reiteración excesiva).
El apartado sonoro es una delicia para los oídos. Un argumento tan denso y enrevesado se entiende comprende gracias a un doblaje en de gran calidad que encaja a la perfección con cada personaje.
La banda sonora acompaña perfectamente con piezas sinfónicas y lúgubres, sonidos de viento y órganos de iglesia que traen a la memoria al mítico **Castlevania.**
Puede que no llegue a la altura de otras superproducciones pero el resultado es sobresaliente. Los efectos de golpes, pasos, gritos y lucha, encajan a la perfección con el sobresaliente apartado técnico.
Los amantes de la aventura tienen una cita obligada en su tienda habitual para adquirir este título. Seguidores del gatillo rápido abstenerse ■

ficha técnica

Título: Legacy of Kain: Soul Reaver 2
Desarrollo: Crystal Dynamics
Distribuidor: Proein
Género: acción
Jugadores: 1
Origen: USA



Otra secuela que da el salto a los 128 bits y que vuelve a dar en el clavo ¿quién fue el valiente que dijo que segundas partes nunca fueron buenas? Seguramente alguien que no tenía una **PS2.**
Soul Reaver 2 te ofrece una aventura que tiene de todo: acción, historia, puzzles... una juego completísimo a pesar de que abuse un poquito de la exploración. Hay que decir, de todas formas, que no se trata de un juego asequible para todo el mundo ya que requiere tiempo, paciencia y bastante afición al género. Un juego excelente, doblado al castellano y repleto de extras.

[Prometeo] 8,5

A pesar de que la mayoría de las veces las segundas partes no suelen ser buenas, no es el caso que nos ocupa. Tanto el apartado gráfico como el sonoro gozan de un buen nivel, al igual que la jugabilidad. Todos estos elementos nos aseguran un buen número de horas de juego. La traducción y el doblaje al castellano, sin llegar a ser ninguna maravilla, están a la altura, aunque en ocasionas el movimiento de la boca no está sincronizado. También podemos destacar el conjunto de bonus que aparecen en el DVD como las canciones de la primera parte, historia de los personajes, etc...

[Spachipman] 8,5

El héroe espectral del mundo de las tinieblas, Raziel, sigue con su afán de venganza para derrocar al maligno Kain de su demoníaco trono.
Todos los elementos que le hicieron triunfar, o fracasar, según se mire, permanecen intactos en esta segunda entrega. Eso sí, con unos cuantos añadidos como pueden ser una animación más cuidada del personaje central, la posibilidad de realizar nuevos movimientos o la nueva trama argumental. A pesar de todo, lo más destacable del juego es el apartado gráfico tan cuidado sobre el que se ha construido el nuevo imperio del mal.

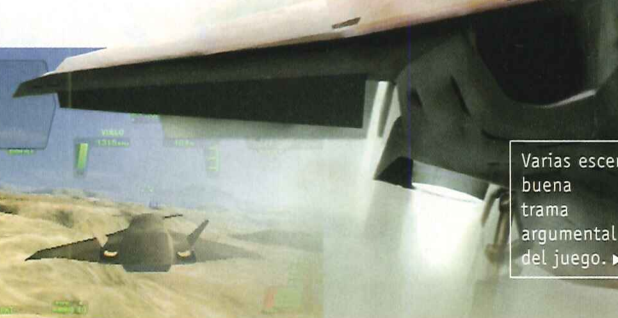
[Neo] 7,5

Pocas novedades en la jugabilidad pero una evolución considerable en el apartado técnico hacen muy recomendable este título.

[Redacción]

30° 25° 20° 15° 10° 5° 0°



Varias escenas de FMV nos irán introduciendo en la buena trama argumental del juego.

Dropship

Guerra por la paz.

[Crazy Spify]



Los escenarios, incluidas las edificaciones enemigas, tienen un aspecto bastante simple.

Hace pocos meses os hablábamos de un juego desarrollado en el Reino Unido por **Candem** para la propia **Sony**. En aquel momento nos pareció algo flojo, y después de ver la review os lo podemos confirmar. **Dropship** no aporta nada nuevo y, a pesar que cuenta con algunas virtudes, destacan más sus defectos.

El juego nos sitúa en un futuro cercano como miembros de la Fuerza Unida por la Paz en lucha com un grupo de terroristas armados hasta los dientes que pretende deshacer la paz mundial.



Lo más plus

Como aspectos positivos destaca la excelente puesta en escena a nivel argumental del juego. Una historia muy bien desarrollada que a pesar de ser lo de siempre (ejercito bueno contra ejercito terrorista malo), consigue atraer el interés del jugador gracias a un buen diseño con objetivos variados que nos permitirán participar en misiones aéreas (a bordo de diferentes modelos futuristas de avión) y terrestres (sobre vehículos blindados de combate).

También destaca la amplitud de los escenarios y el apartado sonoro, con las voces (dobladas perfectamente al castellano) que ilustran el desarrollo de las misiones con las conversaciones entre los diferentes miembros de nuestras tropas.



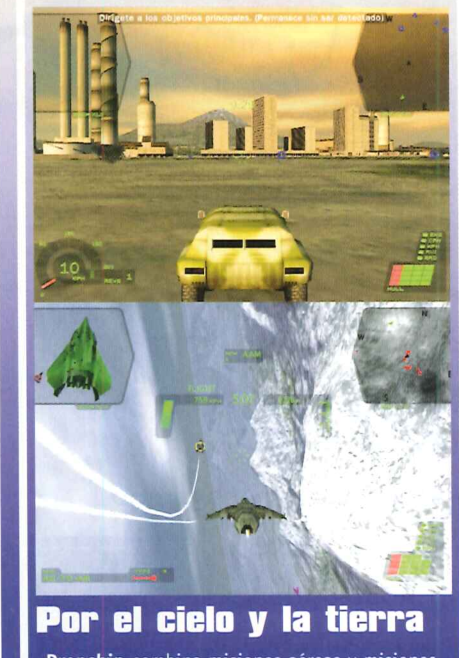
Lo no tan bueno

El apartado gráfico es totalmente mediocre y lleno de imperfecciones. Las texturas son pobres y excesivamente repetitivas, existiendo además algunos problemas en la creación de polígonos que van formando las irregularidades del terreno. Por otra parte, el diseño de las unidades militares es simplemente correcto, con un aspecto bastante cuadrado y falto de realismo. Por otro lado existen fallos clamorosos, como tener que cargar en nuestro Dropship (una especie de avión mastodóntico de carga y combate) un vehículo que es más alto que la entrada trasera de la aeronave, con la consecuente desesperación al comprobar como entra sin inmutarse.

También el control de las unidades aéreas es bastante tosco. En el modo estacionario (manteniéndonos en un punto fijo como si de un Harrier se tratara) es muy bueno. En cambio, en el modo de vuelo normal virar se convierte en una odisea más propia de un avión de acrobacias que de un avión de combate.

Por último, lamentar la falta de opciones y modos de juego.

En definitiva, un título bastante flojo, apto tan solo para los fanáticos de los juegos de confrontaciones militares ■



Por el cielo y la tierra

«**Dropship** combina misiones aéreas y misiones terrestres a bordo aviones futuristas y vehículos militares blindados».

DROPSHIP
FUERZA UNIDA POR LA PAZ

ficha técnica

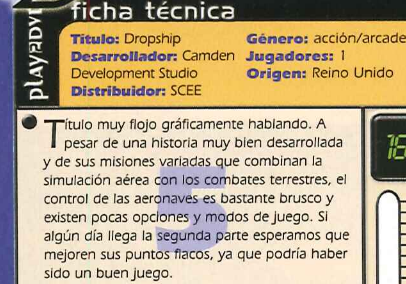
Título: Dropship
Desarrollador: Camden Development Studio
Distribuidor: SCEE
Género: acción/arcade
Jugadores: 1
Origen: Reino Unido

Título muy flojo gráficamente hablando. A pesar de una historia muy bien desarrollada y de sus misiones variadas que combinan la simulación aérea con los combates terrestres, el control de las aeronaves es bastante brusco y existen pocas opciones y modos de juego. Si algún día llega la segunda parte esperamos que mejoren sus puntos flacos, ya que podría haber sido un buen juego.

[Crazy Spify]

16,5

6	5,5
[Zender]	[Gilliam]







Jak and Daxter

Plataformas, aventura, humor y mucho más. [Neo]

NAUGHTY DOG NOS TRAE EL JUEGO DE PLATAFORMAS QUE UNA CONSOLA COMO LA PS2 NECESITABA. SE ACABÓ SALTAR NIVEL TRAS NIVEL HASTA LLEGAR AL ENEMIGO FINAL DE TURNO Y NO PODER ACCEDER A MÁS ZONAS DEL JUEGO HASTA QUE COMPLETEMOS LAS ANTERIORES PORQUE... AQUÍ LLEGA JAK & DAXTER.

¡¡Dios mío, que me ha pasado!!

Los dos personajes protagonistas del juego parecen sacados de una película de **Disney.** Incluso el guión también podría ser suyo. Jak es un chico fuerte y bastante más cauto que su amigo Daxter el cual, tras caer en un recipiente lleno de Eco Oscuro, quedó transformado en comadreja. Después de tan fatídico incidente tendrán que ir a pedir ayuda al sabio de la aldea pero, como la mala suerte no les ha abandonado todavía, también tendrán que activar todos y cada uno de los portales mágicos que hay en la isla para que el sabio del poblado pueda devolverle la forma humana a Daxter. Durante nuestro ajetreado viaje nos encontraremos con toda clase de personajes que nos ayudarán a conseguir nuestro objetivo. Pero no os penséis que lo harán gratis, porque de interesados está lleno el mundo, incluso en los videojuegos.

PULSA O PARA USAR







¿Cómo llego hasta allí?

«Para atravesar algunos trechos bastante complicados o simplemente grandes distancias, no siempre tendremos que ir andando. En barco, ascensor, en moto voladora, o utilizando los portales mágicos una vez hayan sido activados, recorreremos grandes distancias sin realizar tantos esfuerzos y, sobretodo, sin correr tantos peligros».



◄ ¡Para lograr atravesar el camino de lava deberemos evitar tocar el fuego durante largo rato, porque si no...

¿Echamos una carrerita? ▼







Enemigos no muy «finales»

«**Jak & Daxter** es revolucionario en cuanto a que ha eliminado los tediosos momentos de carga de niveles. Una muestra de ello son los típicos enemigos que nos suelen fastidiar al final de todos los niveles en casi todos los juegos de plataformas. En **Jak & Daxter** dejan de ser eso, enemigos finales, y se convierten en simples dificultades del recorrido que deberemos solventar para poder avanzar. Ni mucho menos nos las encontraremos en todas las zonas. Y es que no hay nada como ir hacia delante y no hacia atrás, como los cangrejos. ¿No creéis?».

Descender a toda velocidad por una rampa llena de bombas es peligrosísimo, pero muy divertido.

Un paso adelante

La aventura que tendremos que llevar a cabo en este divertido juego, nos obligará a recorrer todos y cada uno de los rincones de la isla donde residen nuestros personajes, pero para ello, no accederemos primero al nivel de la playa o después al del poblado, sino que todas las zonas del mapa están completamente unidas entre sí, y podemos visitar cualquiera de ellas, bajo cierto orden por supuesto, pero con mucha libertad de movimientos. Además, como generalmente no cogeremos todos los objetos de las áreas la primera vez que las visitemos, nos vendrá muy bien poder escoger a cual de ellas regresar para conseguir, por ejemplo, el número de baterías necesario para acceder a una nueva zona. Para facilitarnos dicha labor, la de encontrar objetos, a medida que vayamos avanzando podremos acceder a una especie de geisers de diferentes colores, llamados Eco, que nos darán un poder en concreto durante un corto espacio de tiempo. Entonces el Eco azul nos dará mucha más velocidad a la par que nos hará magnéticos (para atraer objetos), el amarillo nos permitirá lanzar bolas de fuego para eliminar a nuestros enemigos a distancia, el verde nos rellenara la vida y el rojo nos otorgará más fuerza. Vamos, que si a éstas habilidades temporales, les sumamos todos los movimientos que Jak es capaz de realizar, este juego podría rivalizar incluso con los personajes de **Tekken** en lo que a variedad de movimientos se refiere.



◄ Los peligros que nos depararán las montañas nevadas sólo los sortearán los más osados. ▼





El eco amarillo es de lo más práctico.





Evita que las ratas atrapen las setas y obtendrás una suculenta recompensa.



¿Dónde estará esa maldita batería?

«Uno de los objetos más importantes que tendremos que conseguir son las baterías, las cuales serán las encargadas de dejarnos continuar la aventura en determinados momentos. Para conseguirlas tendremos que realizar mil y una hazañas, que pueden ir desde evitar que unas ratas se coman las setas de un campesino, hasta ganar una carrera contra el crono, utilizando la moto voladora».

Un entorno gráfico increíble



El motor gráfico de **Jak & Daxter** es uno de los más increíbles de cuantos hemos tenido el honor de presenciar en **PS2**, aunque no por eso está carente de pequeños fallos, como puede ser la desaparición de algún elemento del decorado. Pero no os preocupéis que esto sólo ocurre muy de vez en cuando. La gran mayoría de las veces lo único que vamos a ver es un mundo lleno de colorido y variedad de entornos, como pueden ser cuevas, playas, selvas, volcanes de lava o montañas nevadas. Pero lo más impresionante de todo es que no tendremos que esperar ni una sola carga durante la partida, ya que todo el juego se cargará a medida que avancemos, y no cuando vayamos a entrar en dicha localización. A parte de la solidez del entorno, también observaremos un número altísimo de personajes y enemigos, recreados a partir de unos diseños muy elaborados y una buena cantidad de polígonos, que harán el juego realmente divertido.
En el apartado sonoro, a parte del buen nivel que alcanza la banda sonora, con melodías variadas con mucho ritmo, tenemos que destacar el excelente doblaje que ha realizado la distribuidora, contratando dobladores profesionales para dar vida a todos los personajes del juego.
A grandes rasgos podemos decir que estamos ante un plataformas de nueva generación, con un desarrollo muy trabajado y una calidad como para quitarse el sombrero ■





Estoy confundido

«A primera vista, **Jak and Daxter** puede parecer un simple plataformas 3D como tantos otros. Pues bien, una vez hemos empezado a jugar nos damos cuenta de que no es así, sino que estamos jugando a una aventura muy plataformera, porque tendremos que averiguar qué quieren los personajes de la isla, ir de un lado a otro realizando misiones, e incluso, comprar objetos.».



El control de Jak

«Aprender a realizar todos los movimientos de nuestros personajes es el principal objetivo que debemos abordar, ya que muchos lugares que parecen inaccesibles a primera vista, se vuelven tremendamente asequibles cuando sabemos como llegar hasta ellos. Pensad que podremos hacer todos los movimientos desde el inicio de la aventura, así que es más que recomendable practicar un poquito antes de empezar».







PLAY2DVD

Título: Jak and Daxter
Desarrollo: Naughty Dog
Distribuidor: SCEE
Género: plataformas
Jugadores: 1
Origen: Japón



9

Jak & Daxter es un juego realmente divertido y uno de los pocos que puede gustar a todo el mundo, porque a parte de ser un fantástico plataformas, también es una gran aventura en la que tendremos que resolver difíciles retos y encontrar mil y un objetos para poder ayudar a Daxter, todo ello aderezado con toques de humor, que siempre se agradecen.
Además, dispone de uno de los engines gráficos más sólidos y atractivos de todo el catálogo de PS2, una brillante banda sonora, la traducción es fantástica, y nos divertirá durante un largo periodo de tiempo si queremos completarlo al 100%.

[Neo]

8,5

Los creadores de **Crash Bandicoot** vuelven a la carga con otro gran juego que no sólo innova en el género de las plataformas inclinándose de una forma evidente hacia la aventura, donde debemos llevar a cabo pequeñas misiones interactuando con los aldeanos del lugar, sino que además lo hace tecnológicamente, porque no recuerdo haber jugado nunca a un juego que prescindiese de cargas para avanzar entre niveles. De hecho en este juego no existen niveles, sólo un mundo enorme por descubrir. El único «pero» es el aliasing que no empaña para nada la espectacularidad de sus gráficos.

[Gilliam]

8,5

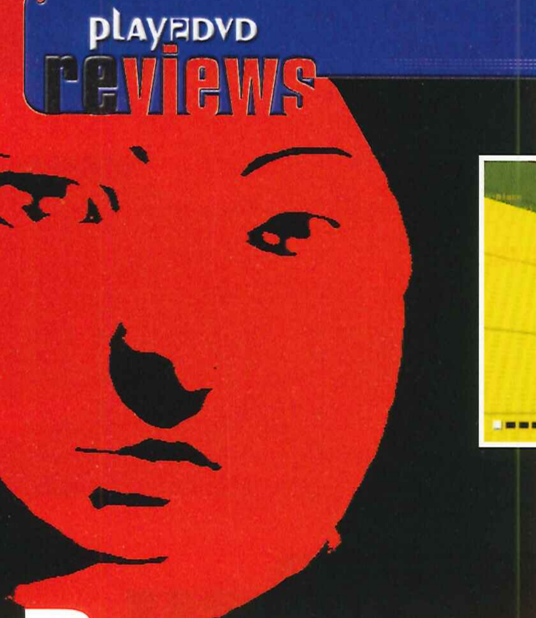
¿Quién dijo que **Naughty dog** sólo sabía hacer secuelas de **Crash Bandicoot**? Seguramente alguien que no se ha molestado en probar su última creación.
El nuevo tandem formado por Jak y Daxter ha cautivado a propios y extraños gracias a su adictivo y variado desarrollo que engancha desde la primera partida sin tiempos de carga. Un interesante argumento y un excelente apartado técnico colocan a esta «extraña pareja» en lo más alto de las plataformas en 3D. Un título apto para todo el mundo y que resulta ideal para estas fechas.

[Prometeo]

Divertidísima combinación de plataformas y aventura que nos ofrecerá muchas horas de diversión. Un acierto apto para públicos de todas las edades.

[Redacción]

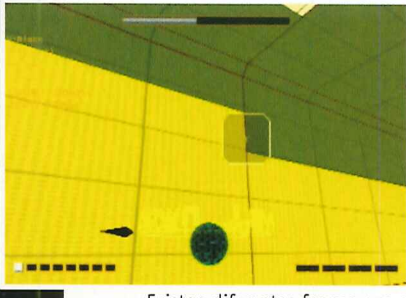


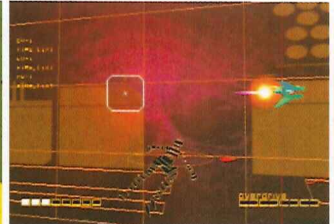


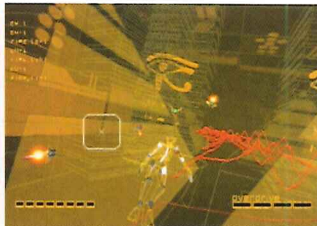
Rez

Masacres a ritmo de techno.

[Gilliam]



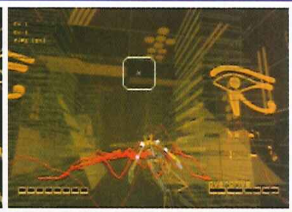




El guerrero del ciberespacio

«Existen diferentes formas que adoptará el ser cibernético que dirigimos a través del juego. Éstas dependerán de nuestro nivel de vida que se establece con un sistema de diferentes niveles. En el más bajo somos una simple "bola" y a medida que subimos de nivel se va "humanizando" cada vez más a la vez que los ataques son más potentes».





Pasado y futuro

«El diseño de los escenarios en **Rez** es realmente atractivo, combinando una estética tecnológica (que recuerda en ocasiones a **Tron**) con motivos tradicionales del Egipto faraónico o elementos orientales y de la arquitectura clásica».

Últimamente el mundillo de los videojuegos se nutre de conceptos utilizados hasta la saciedad, o saturando el mercado de secuelas o de refritos de juegos de éxito como **Metal Gear Solid** agotando el grado de satisfacción del aficionado que ve ante sus ojos desfilar una y otra vez más de lo mismo. La excepción: **Rez.**

Revolución audiovisual

Pocas veces se da el caso de juegos que rompen con todo, y este es el caso del juego que nos ocupa, un título desarrollado por **UGA (United Game Artist)** liderado por **Tetsuya Mizuguchi (Sega Rally, Space Channel nº 5)** que ha decidido demostrar a todo el mundo que los videojuegos son también arte.

Rez no deja de ser un matamarcianos en el que deberemos disparar a todo aquello que se mueva, pero con un concepto audiovisual nunca visto. Los gráficos mezclan vectores y polígonos sin sombreados, de forma que el jugador tiene la sensación de participar en un viaje lisérgico muy al estilo del viaje final más allá de Júpiter del clásico cinematográfico **2001: una odisea del espacio.** El sonido va aún más allá, convirtiéndose en un elemento interactivo para el jugador. El efecto de disparar, los impactos a los enemigos y la variedad de éstos, permiten crear diferentes ritmos creando una novedosa y atrayente simbiosis entre música y acción desenfrenada.

Jugabilidad no tan revolucionaria

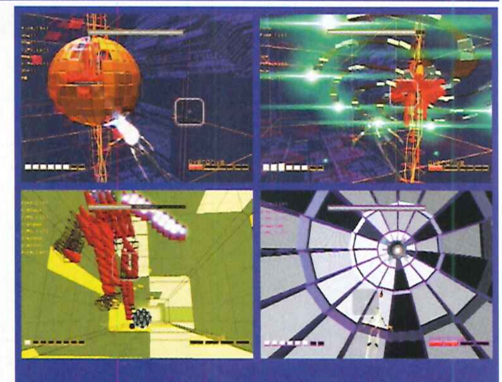
El manejo es extremadamente sencillo. De hecho nos limitaremos a dirigir el cursor del que dispone el «protagonista» para apuntar y disparar a los cientos de enemigos que aparecen en pantalla. Como todo buen shoot´em up, dispone de un sistema que nos permitirá en un momento dado eliminar a todos los enemigos de la pantalla. Su nombre: «overdrive» (sí, como los ataques especiales de **Final Fantasy X**) y lo vemos representado en una barra situada en la parte inferior derecha de la pantalla que nos permitirá acumular varios de estos ataques, imprescindibles para los momentos de mayor «tráfico espacial».

También disponemos de la posibilidad de incrementar nuestro poder y nuestra resistencia, además de mejorar la apariencia física del «ser cibernético» que manejamos.

Gracias a unos objetos poligonales de color azul que obtenemos después de eliminar a una serie de enemigos.

Como valorar este juego resulta ciertamente difícil. Por un lado nos da muestras de una notable innovación, pero por otro la jugabilidad no consigue mantenerse a ese nivel. En cualquier caso **Rez** es un juego que con seguridad satisfará a los amantes de la música electrónica y agobiará a los detractores.

Un juego notable para los que no ponen pegas a vivir nuevas experiencias ■



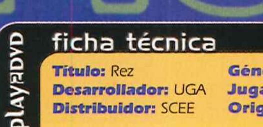
Lo mejor: los enemigos finales

«Cada fase está compuesta por 10 layers. En el último se encuentra el enemigo final, sin duda lo mejor de cada nivel porque rompe con lo lineal de la jugabilidad. Espectacularidad y dificultad son las palabras que mejor los definen, sobretodo poruqe nunca sabrás exactamente ontra qué estás luchando».

ficha técnica

playDVD

Título: Rez
Desarrollador: UGA
Distribuidor: SCEE
Género: shoot'em up
Jugadores: 1
Origen: Japón



Rez consigue crear un efecto casi hipnótico al fusionar gráficos dignos de un estado alucinatorio con la creación musical que nace de la destrucción de enemigos, convirtiéndonos en una especie de DJ´s ciberespaciales. Grandes dosis de originalidad formal y jugabilidad típica del más puro género shoot´em up. Los que no comulguen con la música techno abstenerse.

[Gilliam]

21,5

7,5 [Prometeo]

6,5 [Zender]

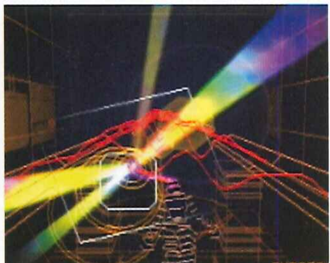


Un tutorial realmente útil. ▼





▲ El modo «viaje». Para los que quieran disfrutar sin «mojarse».



◄ Al cambiar de «layer» todo el escenario sufrirá espectaculares cambios.



Para eleminar a los lagartos, lo mejor es no dejarles respirar ▼

Devil May Cry

La nueva obra maestra de Capcom. [Neo]

El mejor juego del año (y uno de los mejores de todo el catálogo de PS2) llega estas Navidades de la mano de Capcom. Devil May Cry aterriza con una fuerza impresionante, pero no tanta como la que podría haber tenido debido a una conversión un tanto decepcionante.

Las puertas del infierno

La historia que envuelve **Devil May Cry** no se parece en nada a las historias de sus compañeros de género, como puede ser el reciente **Silent Hill 2** o la popular saga **Resident Evil**, ya que en el nuevo universo de **Capcom,** nuestro protagonista será el encargado de erradicar de la faz de la tierra a un demonio capaz de poner en peligro a toda la humanidad. Para conseguir su propósito, Dante, que así se llama nuestro personaje, se adentrará en una inmensa fortaleza eliminando a diestro y siniestro a todo bicho servidor del demonio que lo distraiga de su labor. Ya sean combates a vida o muerte o puzzles, bastante fáciles por cierto, no habrá nada que inquiete a este ser mitad hombre mitad demonio.

Cuando Dante se enfada, más vale estar muy pero que muy lejos. ▼

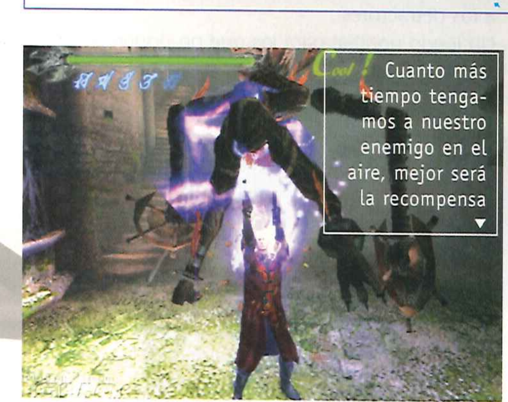


El terror de los demonios

Para poder combatir el mal que amenaza al mundo, Dante está provisto de unas cualidades que lo harán un enemigo realmente difícil de batir. Nada más empezar la partida tendremos a nuestra disposición un par de pistolas de lo más útil, con munición ilimitada, y una espada algo mediocre, pero que pronto cambiaremos por otra con poderes demoníacos mucho más poderosa.
A medida que avanza la aventura de Dante podrá hacerse con un mayor y mejor arsenal: una escopeta, un potente lanzagranadas o unos puños de fuego tremendamente demoledores, llamados Ifrit, que otorgarán a nuestro protagonista el poder del fuego.
A parte de las armas también dispondrá de una buena cantidad de movimientos de lo más prácticos, tales como saltar en las paredes o dar volteretas para esquivar los ataques enemigos, pero lo más importante, es que todos estos movimientos los podemos realizar mientras acribillamos a balazos a nuestros enemigos, consiguiendo una jugabilidad muy dinámica y espectacular.
A lo largo de toda la aventura no nos darán casi ningún respiro, atacándonos de forma casi continua en cualquier lugar y en cualquier momento. Hordas de marionetas asesinas, fantasmas con tijeras kilométricas, reptiles enormes o un simpático felino que adopta mil y una formas nos atacarán repetidas veces haciéndonos pasar largas horas de diversión.

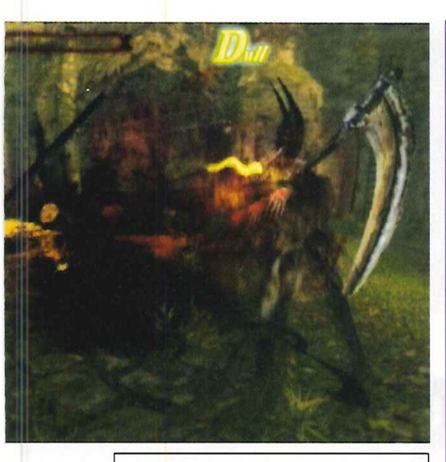
Rayo o fuego

«Cualquiera de las dos armas blancas que Dante es capaz de utilizar tendrán una labor esencial en según que situaciones. Eligiendo bien que arma utilizar nos ahorraremos más de un continue, y así podremos dedicar las almas que recolectemos a otros elementos más importantes.».



Cuanto más tiempo tengamos a nuestro enemigo en el aire, mejor será la recompensa ▼





▲ Las sombras y el efecto de niebla harán del apartado gráfico de **Devil May Cry** una verdadera obra de arte. Realmente increíble.



Elige bien y vivirás

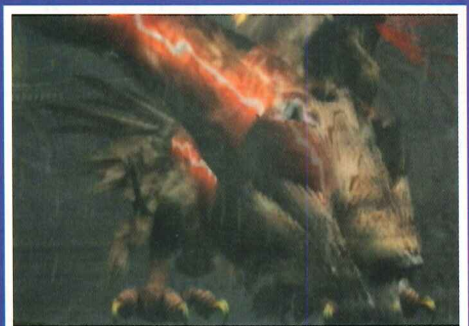
«Si queremos tener alguna oportunidad de vencer ante la gran cantidad de enemigos deberemos pensar detenidamente los objetos que debemos comprar, ya que algunos nos serán prácticamente indispensables mientras que los otros tan solo nos darán ciertas ventajas en determinados momentos de la aventura».

Una pequeña obra de arte

Todas las localizaciones donde transcurre el juego están perfectamente recreadas hasta el más mínimo detalle y todo utilizando unas brillantes 3D en alta resolución, que a veces parecen gráficos pre-renderizados. La variedad de entornos es muy diversa, desde grandes salones hasta jardines e incluso un pequeño viaje en barco. Por otro lado, todos los efectos de luz crean un ambiente extraño, mezclando tanto elementos tenebrosos como vegetales, dependiendo de las estancias donde nos encontremos. La generación de partículas que da vida al fuego de las antorchas y los demás efectos gráficos, tales como la sombra de Dante son los encargados de demostrar el potente engine gráfico sobre el que está construido todo el mundo de **Devil May Cry.**
La aplicación de las texturas sobre algunos enemigos también merecen mención especial, como puede ser la capa que recubre a los fantasmas, que nos estremecerán de tal manera que creeremos estar dentro del mismísimo infierno.
La ambientación sonora es inmejorable, y no olvidemos que está subtitulado al castellano. En definitiva, **Devil May Cry** es un juego con un apartado técnico increíble y una jugabilidad que fusiona a la perfección acción y puzzles, convirtiéndolo en indispensable para cualquier poseedor de **PS2.** ■



La sombra del mal es alargada... ▼







Mucho cuidado con ellos

«Los final bosses parecen totalmente invencibles, pero atacando con paciencia en los puntos clave serán historia en un abrir y cerrar de ojos. Lo más importante es no confiarse demasiado ya que en un momento pueden acabar completamente con tu vida».

PlayDVD

ficha técnica

Título: Devil May Cry
Desarrollo: Capcom
Distribuidor: Electronic Arts
Género: survival horror/acción
Jugadores: 1
Origen: Japón

27°

8,5

Como ya hemos repetido una infinidad de veces, **Devil May Cry** es un juego excepcional que posee todas las cualidades que un usuario reclama. Gráficos de película, un elaborado guión, una jugabilidad inigualable y muchas horas de juego. En la versión NTSC todo es mucho más rápido y por lo tanto ofrece una acción más desenfrenada, más espectacular y sobretodo más divertida y emocionante. Si no os importa que hayan hecho una conversión PAL tan nefasta como la del **Onimusha,** con las insufribles bandas negras y una mayor lentitud, sumadle un punto a la nota final.

[Neo]

9,5

Pocas veces me he encontrado un juego que combine tan bien espectáculo audiovisual con una jugabilidad tan demoledora. **Devil May Cry** nos ofrece todo eso sin que nadie pueda confundirlo con otro capítulo de la saga **Resident Evil** de **Capcom,** aunque el proyecto inicial de este juego iba a ser otra secuela de esta popular saga. Es salvaje, es violento y mola. Su nombre: Dante, el nuevo héroe de la que seguramente será otra saga gloriosa de **Capcom.** La lástima es que la compañía nipona sigue empeñada en descuidarse en las adaptaciones para el mercado europeo. Franjas nejas y más lento. Paciencia.

[Gilliam]

9,5

¡Uaaauuu!! será la expresión más común de todo aquel que se aventure a probar la penúltima maravilla de **Capcom. Devil May Cry** mezcla conceptos de los survival horror y los beat 'em up a la antigua usanza, arropado por un intrigante argumento y toda la potencia de una consola de nueva generación. Escenarios en 3D al más puro estilo **Castlevania** y música cañera sirven de escenario ideal para las batallas más dinámicas y sangrientas jamás vistas hasta ahora.
Una nueva obra maestra que a pesar de correr a 50 Hz , descarga adrenalina a raudales. Hazte con él lo más rápido posible.

[Prometeo]

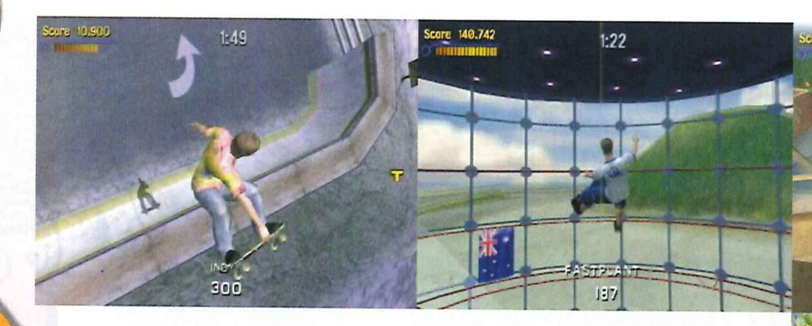
El juego más salvaje jamás creado para consola alguna. Presenta, eso sí, todos los defectos de una mala adaptación PAL.

[Redacción]

30° 25° 20° 15° 10° 5° 0°



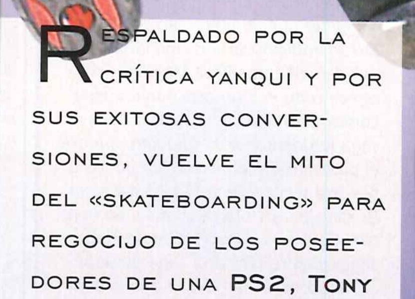




Tony Hawk's Pro Skater 3

Vuelve el rey del deporte extremo.

[Prometeo]



RESPALDADO POR LA CRÍTICA YANQUI Y POR SUS EXITOSAS CONVERSIONES, VUELVE EL MITO DEL «SKATEBOARDING» PARA REGOCIJO DE LOS POSEEDORES DE UNA PS2, TONY HAWK «RAILEA» DE NUEVO.

SE HA HECHO ESPERAR PERO ESTABA CANTADO QUE LOS PROGRAMADORES DE NEVERSOFT IBAN A REALIZAR UNA SECUELA DE SU OBRA MAGNA PARA LA NEGRA DE SONY. A PESAR DE PERDER LA FRESCURA DE ANTERIORES ENTREGAS (POR SU INNOVADOR CONCEPTO) ESTA ES SIN DUDA LA ENTREGA MÁS JUGABLE, ADICTIVA Y BIEN REALIZADA DE LA MÍTICA SAGA.



Compitiendo en Japón.

Mismo perro con distinto collar

Puede sonar un poco fuerte pero es la sensación que deja al cabo de unas partidas a los mandos de los mejores «skaters» del mundo. La calidad en todos sus aspectos es altísima pero los que sean asiduos a este género notarán que no están viendo nada nuevo, aunque no por ello menos apasionante.

Las opciones no varían prácticamente: Editor de pistas y «skaters», modo multi-jugador (vía red), versus, práctica, tutorial y por supuesto el modo carrera. El modo online también está disponible cuando podamos conectar nuestra PS2 a internet.

En el modo carrera recorreremos diversos países cumpliendo objetivos como si de un plataformas se tratase. Misiones de los más variopinto que van desde realizar puntuaciones estratosféricas con la tabla hasta recoger letras, atrapar ladrones, despegar a un chico con la lengua enganchada a un palo, chafar calabazas, romper banderas... toda una locura.

Para añadir más morbo al juego, cada fase esta repleta de «stats» una especie de «power ups» para nuestro patinador que permiten mejorar sus habilidades. Velocidad, Ollie, potencia de giro y mejora del equilibrio son algunas de las variables a mejorar.

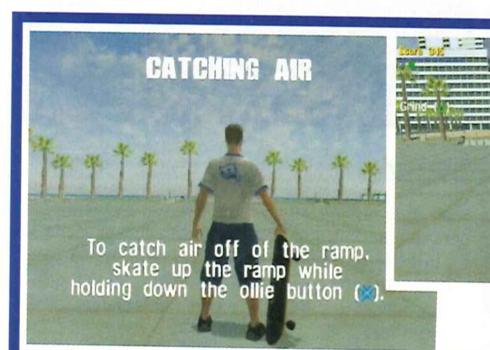
Que no se preocupen los puristas del género porque no se han dejado a un lado las competiciones: pruebas a tres mangas de un minuto cada una en la que nuestro personaje tendrá que demostrar que es el mejor a bordo de una tabla, algo nada sencillo.

Como novedades principales destacan la mejora de la jugabilidad, la velocidad de refresco de la pantalla y la simplificación para enlazar los combos. La respuesta a los mandos resulta excepcional aunque sigue pecando de ir «por defecto» hacia delante aunque no queramos, algo que muchas veces provoca ataques de nervios en pasos estrechos y dificulta la ejecución de algunas pruebas.

Como es habitual el nivel de dificultad es alto y requiere mucho tiempo terminar el juego por completo, algo que desesperará a más de uno.

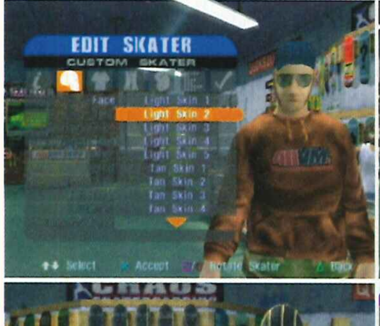


No dejéis de probar el modo a dos jugadores a pantalla partida. «Adictivo» es la palabra que mejor lo define.



Aún te falta...

«Si es la primera vez que tomas contacto con este tipo de juego que no cunda el pánico. **Tony Hawk 3** incluye un tutorial que explica (en inglés, eso si) como realizar todo tipo de virguerías encima de la tabla. Muy recomendable».








Crea tu propio universo...

«Y nunca mejor dicho porque en **Tony Hawk 3** las opciones son casi ilimitadas. Por ejemplo, se puede crear al "skater" ideal y vestirlo como le dé a uno la gana, escoger el tipo de tabla, forma de patinar, etc. Por si fuera poco podemos diseñas pistas a nuestra medida. No, si por opciones no será...»

Sín límites....

Sensacional el trabajo realizado con los escenarios, repletos de obstáculos con las que se pueden interactuar. Pantallas amplias y detalladas que van desde fábricas, ciudades, suburbios, aeropuertos y un par de parques en los que lucirse (Tokio parece diseñada por **Ridley Scott**). La animación de cada personaje esta realizada con maestría y recrea a la perfección la respuesta del «skate» a cada movimiento. Cabe destacar las múltiples y variadas caídas que sufre nuestro personaje y que duelen sólo verlas, salsa de tomate incluida.
Por contra, los escenarios resultan algo simples y muestran defectos de «clipping» y colapsos de cámara, aunque son «pecatta minuta».
Si algo se lleva la palma (aparte de su endiablada jugabilidad) es la banda sonora: **Red Hot Chilli Peppers, Alien Ant farm, Xzibit...** entre otros imprimen un ritmo sin igual a cada partida. Una buena excusa para subir el volumen de nuestro televisor para mal de los vecinos. Buena música que no deja de lado todo tipo de efectos posibles sobre una tabla, acompañados de voces digitalizadas en el más perfecto inglés.
En fin, si a alguien no le queda dinero para comprar más videojuegos y le gusta este deporte más le vale que empiece a ahorrar porque vale la pena ■





▲ Un ejemplo del detalismo gráfico de **Tony Hawk 3:** fijaos en la sombra de este «skater».



◀ **Tony Hawk** te ofrece la posibilidad de pasar las frías veladas invernales deslizándote con el monopatín. A pesar del frío, se recomienda camisa hawaiana.

ficha técnica

Titulo: Tony Hawk's Pro Skater 3
Desarrollo: Neversoft
Distribuidor: Proein
Género: deportivo
Jugadores: 1-2 (modo online)
Origen: USA

25,5°

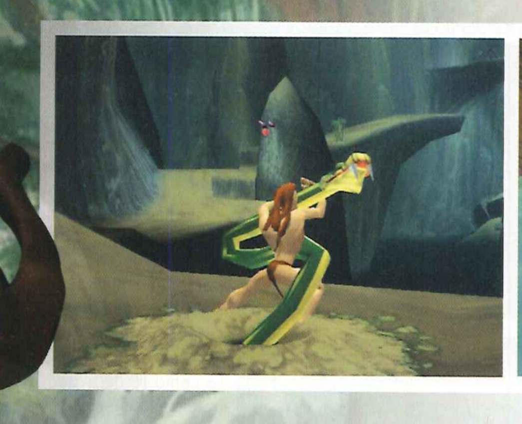
8,5 — Todo lo que toca Tony Hawk lo convierte en oro y el salto a los 128 bits de **Sony** ha sido todo un éxito aunque no resulte tan innovador como en otras ocasiones.
Sin embargo, a pesar de una inigualable adicción, variedad y de un reputado apartado técnico, no incorpora ningún modo de juego innovador o algún mini-juego oculto que se salga del esquema de otras ediciones (de momento el juego en red nos lo comemos con patatas). Se han limitado a repetir una efectiva fórmula que sigue sin encontrar rival. No podemos hacer otra cosa que rendirnos a sus pies.
[Prometeo]

8 — Buena apuesta para los seguidores del skateboard. La tercera entrega de **Tony Hawk's Pro Skater** cuenta con un buen apartado gráfico que consigue transmitir mucho realismo. Incluso cuando nos caemos podremos observar que dejamos manchas de sangre en el suelo. El control es más que correcto, con un manejo intuitivo y sencillo, que permite hacerse con los movimientos básicos en pocos minutos y dota al juego de una gran jugabilidad. Además cuenta con varios modos de juego y un interesantísimo sistema para personalizar nuestro protagonista, pudiendo modificar a nuestro gusto su aspecto, ropa y accesorios.
[Crazy Spify]

9 — Los que disfruten con los juegos de skate están de enhorabuena porque nos encontramos, sin lugar a dudas, ante el mejor que se puede encontrar en el mercado. La serie **Tony Hawk** siempre ha dejado buen sabor de boca, pero en esta ocasión la gran calidad gráfica, una mejor maniobrabilidad y la variedad de escenarios y misiones convierten no dejarán lugar al aburrimiento.
Y aún hay más, la posibilidad en un futuro no muy lejano de jugar al modo online, que alargará todavía más la vida de este juego. Un título excelente para iniciarse en este deporte extremo.
[Gilliam]

Tony Hawk ha regresado y lo ha hecho a lo grande. Amantes o no del skate, no dejaréis de rendiros ante sus encantos en caso de probarlo.
[Redacción]







Tarzan Freeride

Un plataformas idóneo para los más peques.

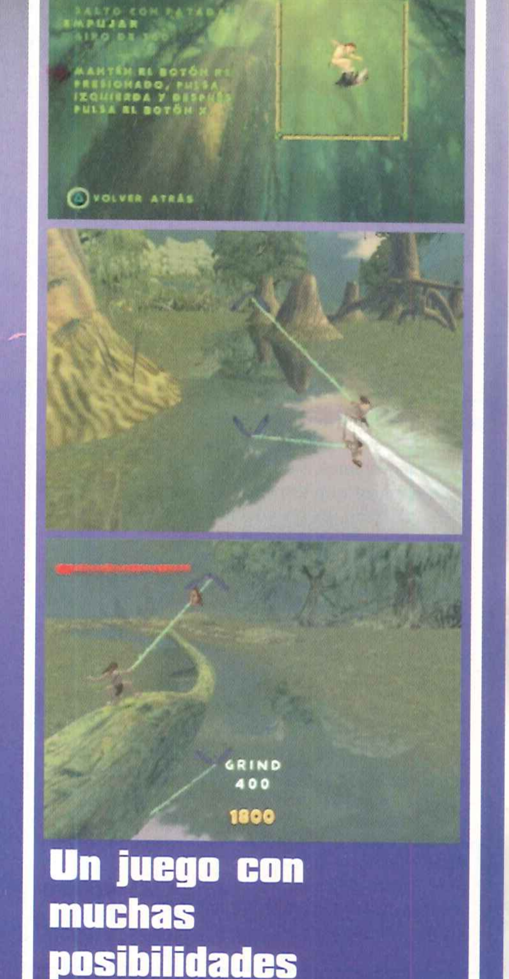
[Neo]

Ubi Soft aprovecha el éxito obtenido por la película de **Disney** para ofrecernos un videojuego dedicado al rey de la selva. Aunque **Tarzan Freeride** nada tiene que ver con el film, seguro que atraerá a sus pequeños (y no tan pequeños) seguidores.

El hombre mono al rescate

El hilo argumental llevará al rey de la selva a sortear un mar de peligros en busca de su amada Jane. Para ello deberá atravesar la frondosa selva de liana en liana recuperando fragmentos de película perdidos para encontrar pistas que nos conduzcan a su lado.
El juego se divide en niveles muy diferentes entre sí. Habrá algunos de plataformas como las de toda la vida, en las que deberemos saltar de árbol en árbol, deslizarnos por las ramas y luchar contra los diferentes enemigos que surjan por el camino, ya sean cazadores o animales. También deberemos rescatar a todos los gorilas que han sido apresados, y devolvérselos a sus madres para que estos nos puedan ayudar más adelante. Otros niveles los deberemos recorrer subidos en una corteza de árbol que nos servirá de tabla de surf para surcar las rápidas corrientes del río sin sucumbir a los peligros que éste presenta en forma de rocas, remolinos o hambrientos cocodrilos. Y también tendremos niveles en los que nos arrastrará un simpático pájaro a través de aguas pantanosas como si estuviera realizando esquí acuático. En ocasiones también se abrirán caminos alternativos en los que, lanzándonos desde lo alto de una montaña atados con una cuerda, deberemos recuperar las cintas de película que se encuentran en el fondo del río. Durante nuestra travesía tenemos que ir recogiendo las cintas de película que han perdido los cazadores, y para ello tendremos que regresar a los niveles que hemos concluido anteriormente, tras haber rescatado a un número determinado de gorilas. Una vez hecho esto, utilizando nuestro potente grito, los gorilas que encontremos por el camino nos facilitarán el acceso a nuevos caminos, los cuales ocultarán las cintas que nos falten y, como no, más vidas para la colección.





Un juego con muchas posibilidades

«A medida que vayamos avanzando en el juego nos irán informado sobre los diferentes movimientos que podremos realizar cuando estemos haciendo surf o esquí acuático, tales como giros de 360 grados, saltos mortales o esquiar de espaldas. Todos ello hará de estos niveles una verdadera experiencia».

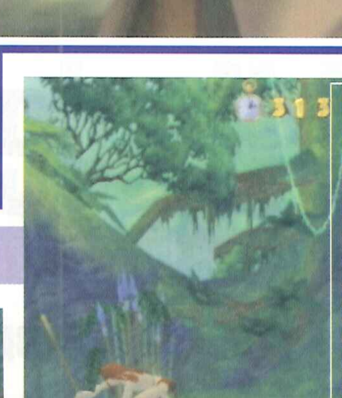
Las pruebas de Terk

«Nuestro buen amigo Terk nos propondrá completar los niveles que ya hayamos acabado previamente, sumándoles alguna pequeña complicación, como puede ser un ajustado cronómetro que no se detendrá bajo ningún concepto».



FMV

«La calidad de las FMV estará muy cercana a la que tenía la propia película de **Disney**, aunque en esta ocasión tanto personajes como escenarios están creados íntegramente con polígonos».

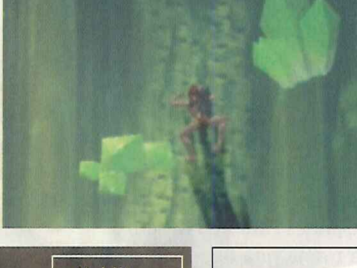


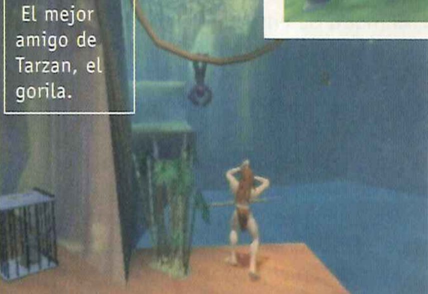
Las lanzas que hallaremos en algunos matorrales de la selva, nos servirán para cortar una liana por la mitad y así proseguir nuestro camino. También las podremos utilizar para combatir contra nuestros enemigos o eliminar diversos obstáculos del camino.



Estas flores venenosas nos dificultarán el camino muy a menudo.







El mejor amigo de Tarzan, el gorila.



¡Malditos murciélagos!

▲ Gracias a la fuerza que tiene en sus brazos, Tarzán no tendrá ningún problema a la hora de llegar a plataformas elevadas.

Un juego muy simple

El personaje de Tarzán ha sido recreado fielmente al aspecto que tenía en la película de animación, incluyendo sus rasgos faciales y movimientos, en cada una de las FMV que presenciaremos al acabar cada nivel. El entorno selvático y los personajes que lo habitan han sido moldeados con una cantidad de polígonos bastante reducida, alcanzando una riqueza visual muy por debajo de cualquier otro juego de plataformas que haya salido para **PS2**. En rasgos generales, el acabado gráfico del juego deja bastante que desear, aunque también tenemos que pensar, que en este tipo de juegos predomina más la jugabilidad que la técnica empleada en su creación, además de estar dirigido a un público de corta edad.

En lo referente al apartado sonoro, tenemos que decir que las melodías son muy difusas. Prácticamente pasan desapercibidas la mayoría de las veces. Pero por lo que se refiere a las voces de los personajes (dobladas al castellano) en algunos momentos nos pueden llegar a cansar tanto que nos obligarán a bajar el volumen.

En resumidas cuentas, **Tarzan Freeride** es un juego destinado al público infantil o a personas que no quieran complicarse en absoluto para pasar un buen rato ■

ficha técnica

Título: Tarzan Freeride
Desarrollador: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft
Género: plataformas
Jugadores: 1
Origen: Francia



7 — Ubi Soft nos presenta **Tarzan Freeride**, un título esencialmente destinado al público más pequeño de la casa. Su historia es muy sencilla y el desarrollo de la acción muy simple y lineal. El grado de dificultad, por otra parte, es muy asequible.
Por lo que respecta al apartado técnico tan solo llama la atención por su bajo nivel, y lo más importante de todo es que estamos ante un título demasiado corto.
Aunque después de pasárnoslo, podamos volver a recorrer las selva con nuevos retos, estos no son alicientes para justificar el precio tan elevado que posee.
[Neo]

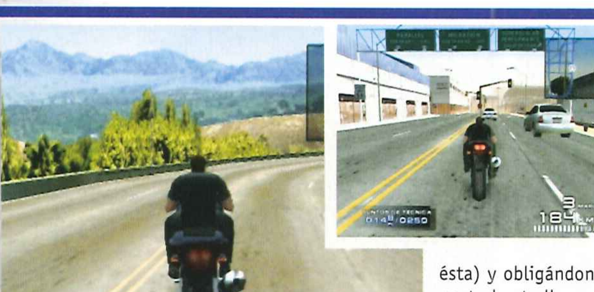
7 — Basado en el gran héroe de la selva, en su versión **Disney**, este juego está dirigido especialmente a los más jóvenes de la casa. Nos encontramos ante un título con unos gráficos bastante austeros que echan a faltar un mayor detalle, tanto en los escenarios como en los propios personajes. Sin embargo, **Tarzan** goza de una alta jugabilidad gracias a la variedad de pequeñas pruebas a superar. El control del personaje es algo tosco en algunos momentos, algo que en un plataformas no debería permitirse. El juego viene completamente localizado, por lo que podremos disfrutar de textos y voces en castellano.
[Crazy Spify]

6 — **Ubi Soft** vuelve a las andadas y una vez más aprovechando la «tirada» de una película de animación producida por **Disney** para desarrollar un título de más bien poca calidad.
Si bien hay que reconocer que tiene detalles originales como la multitud de distintas pruebas que tendremos que realizar durante el transcurso del juego, por desgracia el hecho de que tanto el nivel gráfico como sonoro sean modestos le resta bastante calidad. Destinado claramente a un público infantil, no es recomendable para aquellos a los que les guste las emociones fuertes.
[Spachipman]

Plataformas con un marcado sentido comercial. Sólo apto para los más «peques» o para los que busquen diversión sin complicaciones.
[Redacción]







Motorizados

«La moto será imprescindible para alcanzar todas las localizaciones del juego. **Amuze** también ha hecho los deberes a la hora de diseñar la respuesta de la moto adaptándola a un control analógico (cuanto más fuerza apliquemos al botón de aceleración mayor será ésta) y obligándonos a ser prudentes si no queremos perder el control estrellarnos cada dos por tres. Por cierto, las colisiones son como las de **GT3**, no afectan al chasis y no hay lugar para la física realista».

Head Hunter

Siguiendo los pasos de los maestros.

[Gilliam]

La compañía sueca **Amuze** junto con **Sega** y ahora mediante la distribución de **SCEE** (cuantas vueltas da la vida) nos presentan **Head Hunter**, un juego inicialmente creado para **Dreamcast**, pero que dada la situación especial de la compañía experta en recreativas, no ha tenido más remedio que cederlo a la competencia como otros de sus productos en exclusiva (**Ecco the Dolphin**, **Crazy Taxi**...).

¿Metal Gear + Resident Evil + Robocop = Head Hunter?

En **Head Hunter** nos ponemos en la piel de un cazarrecompensas, Jack Wade, que ha perdido su memoria más reciente y que es contratado por Angela Stern (personaje que manejaremos bien entrada la aventura), la hija de Christopher Stern, fundador de ACN, una especie de policía privada (al igual que la OCP de **Robocop**) que tiene a su servicio un buen número de «head hunters» para capturar a los criminales más peligrosos. Los noticiarios con actores reales, así como la banda sonora también muestran reminiscencias de la película del director holandés **Paul Verhoeven.**

La trama gira alrededor del tráfico de órganos ilegal de una banda mafiosa llamada «El Sindicato». Nuestra misión será la de desbaratar sus planes pero a la vez seremos perseguidos por la ACN por un crimen que no hemos cometido (¡qué ingrata es la vida!).

Por supuesto, a medida que avancemos en la aventura nos iremos enterando de en qué lío nos hemos metido, llegando incluso a ser condenados a una cárcel subterránea (Aquadome).

La primera impresión que causa este juego en sus primeras horas es que la influencia de otros títulos de prestigio resulta un tanto elevada, por no decir excesiva, algo que seguramente a los más puristas nos les hará mucha gracia. Pero, ¿cuáles son estas influencias?. Sin duda la más evidente es la de **Metal Gear Solid,** algo que por otro lado ya se anunciaba desde que se empezó a conocer detalles sobre el juego. Siguiendo los pasos de la saga de **Kojima,** para empezar tenemos el mapa/radar en la parte superior derecha, que nos indicará nuestra situación en el mapeado, así como la de nuestros enemigos.

Las similitudes con el viejo Solid no terminan aquí. El modo de entrenamiento de realidad virtual de **MGS** lo veremos mejorado en el juego de **Amuze** con el nombre de L.E.I.L.A., que lejos de ser una curvilínea modelo se trata de una central de entrenamiento de realidad virtual, en la que podremos obtener mejores licencias de cazarrecompensas para poder acceder a más armamento, además de tener un acceso a datos confidenciales con los que poder avanzar en el juego.

Pero los homenajes no acaban aquí. **Resident Evil,** otro de los grandes títulos del arte electrónico, también aporta su grano de arena (o bloque de cemento) a las aventuras de Jake: los puzzles.



La importancia de los puzzles...

«...será vital a la hora de avanzar en el juego, además de obligarnos a explorar hasta el último rincón del mapeado. De todos modos su sencillez no ocasionarán ninguna situación de "atasco"».

Apunta y dispara



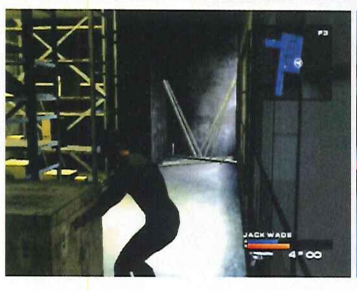


«El sistema de cubrirse y disparar resulta tan intuitivo como sencillo. Con el botón triángulo nos "engancharemos" de espaldas a la pared y cuando nos acerquemos a una esquina podremos observar con sigilo a los enemigos sin que nos vean (hasta aquí como **MGS**).

Apretando el lateral derecho y manteniéndolo saldremos de nuestro escondrijo para disparar a los enemigos. Si hay más de uno con el botón cuadrado podremos seleccionar el objetivo que también pueden ser diferentes elementos del decorado como los bidones explosivos que nos ahorrarán mucho trabajo».



◄ «Los presentadores de este curioso noticiario nos pondrán al día de todo lo que se cuece en un Los Angeles de un futuro no muy lejano.







Las pruebas de realidad virtual nos permitirán acceder a más datos y a armas con mayor poder destructivo.

La aventura del personaje comienza cuando sale del hospital que ha sido ingresado. El único problema es que ha perdido la memoria. ►

Jugabilidad a prueba de balas

Puede que **Head Hunter** sea un pastiche de varios juegos pero para nada se le puede acusar de que no sea una experiencia divertida. Es más, el mérito de **Amuze** es mayor al haber encajado con precisión quirúrgica las piezas de la jugabilidad de otros juegos con tal precisión que consigue tener una entidad propia.

Pero este juego también tiene méritos propios. El más destacado son los desplazamientos realizados en una moto que se nos regala al principio del juego, que lejos de ser sólo un mero medio de transporte resultará de vital importancia en ciertas misiones del juego, y también para ganar puntos para acceder a niveles superiores de L.E.I.L.A. A medida que superemos las pruebas de esta especie de academia virtual podremos conseguir nuevo armamento e información, imprescindible para avanzar en el juego. Cabe añadir, para alegría de los poco anglófonos, que los textos y los subtítulos de las voces en inglés de los personajes están subtituladas.

Como puntos negativos debemos destacar las insufribles cargas que aunque más cortas que la versión de **Dreamcast** restan dinamismo al juego. El apartado gráfico tiene alguna pequeña deficiencia en la versión de **PS2**: las sombras de los personajes serán los clásicos círculos sombreados en los pies de cada personaje, algo a lo que no prestaríamos atención si no fuese porque en la versión **Dreamcast** (ya en le mercado) se aprecian las siluetas de los personajes en las sombras a la vez que interactúan con el entorno. Si contamos que **PS2** supera con creces en tecnología gráfica a **Dreamcast** se nos hace incomprensible este defecto ■

Angela

«Angela Stern no es una inofensiva señorita. También demostrará una habilidad innata con las armas cuando la controlemos en algunas partes del juego».

ficha técnica

Título: Head Hunter
Desarrollador: Amuze
Distribuidor: SCEE
Género: acción/aventura
Jugadores: 1
Origen: Suecia





A pesar de excesivos «homenajes» a otros juegos y algunos defectillos de poca importancia **Head Hunter** se nos presenta como un título imprescindible, que es algo más que un entrante para los que esperan el plato fuerte de **Metal Gear Solid 2.** Con un apartado tanto visual como sonoro digno de una superproducción, gracias a un control intuitivo, un atractivo argumento, una gran variedad de misiones y muchas sorpresas una vez empezado, **Head Hunter** no dejará lugar a otros juegos hasta que no lo terminemos. Un título imprescindible para tu **PS2.** No te lo pierdas.

[Gilliam]

Una cosa es hacer un guiño o alusión a una obra de culto y otra muy diferente es plagiar. Poca cosa en **Head Hunter** es realmente original. Por ejemplo, las escenas de acción están copiadas de **Operation Winback** ya que los movimientos son iguales hasta en el sistema de disparo. El protagonista hace uso de un radar calcado al de Solid Snake (los detalles que nos recordarán a MG son numerosos), las fases de velocidad y los Quick Time Events parecen extraídos del **Shenmue** y los «puzzles» del último **Resident Evil**. Ni mucho menos es un mal juego, pero su falta de carácter le resta mucho interés.

[Prometeo]

Head Hunter es el ejemplo que demuestra que mezclar características de diferentes juegos para crear otro completamente diferente no siempre tiene que ser una idea descabellada. **Metal Gear, Resident Evil** y hasta **Shenmue** de **Dreamcast** han puesto su granito de arena para consolidar uno de los juegos más completos y divertidos de cuantos se han elaborado en el continente Europeo, pudiendo rivalizar con cualquier aventura japonesa que ose plantarle cara. El nuevo juego de **Sega** es la mejor opción para esperar a la gran estrella del género, que será **MGS2.**

[Neo]

Gran juego de acción y aventuras que toma prestado con inteligencia elementos de clásicos como **MGS** o **Resident Evil.**

[Redacción]





▲ La acción comenzará en Londres y su famoso puente.

Los escenarios son de lo más variado, desde ciudades hasta paisajes nevados.

▲ Falcon y Jackal serán los dos protagonistas del juego.

Habrá que apuntar rápido si queremos sobrevivir. ▼

Silent Scope 2

Apunta y dispara.

[Spachipman]

De nuevo podemos disfrutar en el salón de nuestra casa de otra conversión de la mano de **Konami** de la secuela del juego en el que encarnamos a un francotirador, es decir, de **Silent Scope 2.** De nuevo estamos ante una nueva conversión idéntica a la recreativa, con los mismos gráficos, la misma «ruta» argumental, el mismo sonido, etc… Pocas novedades nos ofrecerá esta segunda entrega con respecto a la recreativa y a la primera entrega, pero no dudamos que los aficionados a los juegos de disparos se puedan ver atraídos fácilmente.

Dos mejor que uno

Una de las pocas novedades que tenemos en **Silent Scope 2** es la posibilidad de elegir entre 2 personajes, el protagonista de la primera entrega, Falcon, y el nuevo Jackal. Cada uno de ellos, si bien jugaremos en los mismos niveles, tendrán un recorrido diferente, teniendo que eliminar a los mismos enemigos pero desde diferentes puntos de vista, aumentando notablemente la longevidad del juego. Curiosamente, el nuevo personaje que podremos elegir, tiene nacionalidad española, y además trabaja para la CIA, ciertamente algo inesperado que nos tengan en cuenta en las tierras de oriente.

¿Fácil o difícil?

En general es relativamente sencillo, sobretodo cuando tengamos ya un poco de práctica, y aún más si ya jugamos en su momento a la primera entrega. Sólo en algunos momentos nos estiraremos de los pelos al ver que no conseguimos pasar cierto momento del juego. Por desgracia los créditos escasean rápidamente y deberemos que volver a empezar de nuevo desde 0 muy a menudo. Al igual que en la primera entrega, el control de la mirilla se realizará con el mando analógico del pad, y mediante un botón activaremos o desactivaremos el zoom de larga distancia, permitiéndonos actuar con mucha destreza y rapidez.

El juego está «traducido», y lo ponemos entre comillas porque encontramos varios fallos ortográficos, y eso que de texto hay más bien poco. Afortunadamente podremos escuchar las voces en un correcto inglés ■



También dispondremos de detector de calor para alcanzar a nuestros enemigos.



Practicando se aprende

«Como la mayoría de juegos de disparos, tenemos a nuestra disposición el modo de entrenamiento. Además de perfeccionar nuestra técnica y darnos posibilidades de éxito, nos servirá también para disfrutar algunas horas más de **Silent Scope 2**. Y es que un problema que caracteriza a este tipo de juegos es, por desgracia, su brevedad».

ficha técnica (playDVD)

Título: Silent Scope 2
Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Género: arcade
Jugadores: 1-2
Origen: Japón

Konami nos vuelve a traer a formato doméstico la conversión de la segunda entrega en recreativa de **Silent Scope**. Gráficos casi idénticos e igual jugabilidad que el primero lo convierten en una apuesta segura. Si bien la dificultad nos obliga a dedicarle unas cuantas horas, al igual como sucedía en la primera entrega el juego se nos ha hecho algo corto. Se echa en falta nuevamente el periférico del rifle.

[Spachipman]

21,5°

7 [Gilliam]

8 [Zender]

gráficos · jugabilidad · originalidad · sonido













FIFA Football 2002

Verdadero esfuerzo, y digno de admiración, el de Electronic Arts por mejorar una saga que se estaba quedando fuera de juego.

[AKorn]

Demasiado tiempo acostumbrados a más de lo mismo: esos pases cortos de precisión milimétrica al pie del compañero, esos centros míticos desde la banda a la cabeza del ariete con su consecuente remate al fondo de la red, y en definitiva esa debilidad por conseguir que acabásemos jugando de memoria, sin más emoción que aumentar la rapidez de juego.
EA se desmarca cambiando radicalmente su estrategia... En lugar de parchear una vez más el gastado motor con funciones de presión o fuera de juego, o tratar de vender una Inteligencia Artificial sublime, dan la vuelta a la tortilla cambiando radicalmente la jugabilidad. Apuesta cuando menos valiente tratándose de un mercado tan fiel y a la vez exigente.

La verdadera protagonista

Sin duda alguna, la jugabilidad ha sido la protagonista de esta entrega. Haciendo alarde de una sencillez tremendamente efectiva, EA se ha atrevido a suprimir el clásico botón de pase raso al pie del compañero y la función de pase adelantado, sustituyéndolos por un simple botón de pase (sigue siendo raso) el cual actúa dependiendo de la fuerza que se le aplique al chute mediante una barra de energía, y de la dirección del stick analógico izquierdo. Así de simple, y sorprendentemente eficaz. El pase adelantado, por consiguiente, lo daremos nosotros haciendo uso de nuestra habilidad y visión de juego.
Los otros botones (el de chute a puerta y pase alto) siguen la misma filosofía que el primero, pudiendo de igual forma realizar un pase adelantado por alto.
Así que realmente, si sois capaces de hacer una jugada de «cuarenta toques y gol», podéis estar orgullosos, ya que sois vosotros quien lo habréis logrado, y no el botón de pase. Como podréis imaginar, se complica en gran manera el juego, potenciando la jugabilidad y la inteligencia del jugón, en especial en los partidos a dobles (que hay que probarlos).
Por lo que respecta al resto de botones, reducción espectacular: prácticamente con los ya comentados, añadiendo el R1 (regate, aunque no tan efectivo como antes) y el stick analógico derecho (pared con un compañero en la dirección del mismo) os podréis convertir en los reyes del mambo, o en el farolillo de la liga. Depende exclusivamente de vosotros ■



¡Al hueco!

«Atención al nuevo concepto de desmarque que se ha introducido en FIFA 2002: si cualquier jugador en proyección de ataque tiene la pelota, prestad especial atención a los ávidos delanteros con ansias de gol, ya que estos os harán un gesto (levantando el brazo) para indicaros que tienen intención de desmarcarse. Una estela indica la dirección. Ahora la habilidad de realizar un pase efectivo tan solo es cuestión de tacto y visión. ¡¡Realmente futbolero!!»

¿Qué pasa con las bengalas?

«Ya empieza a ser habitual en cualquier juego de fútbol que se precie ver en la zona de los aficionados más radicales decenas de bengalas. ¿Se ha puesto de moda? Eso parece, y aunque más de uno podría protestar por su simbolismo, dada su prohibición en los campos reales y su peligrosidad sobradamente demostrada, le dan colorido y realismo a la imagen. Además, al fin y al cabo, en una pantalla no pueden hacerle daño a nadie».

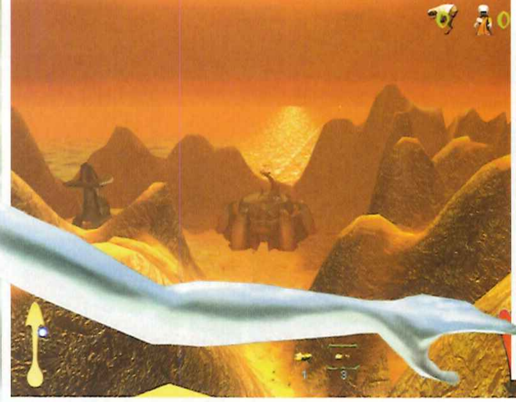
ficha técnica

Título: FIFA Football 2002
Desarrollador: EA Sports
Distribuidor: EA
Género: deportivo
Jugadores: 1-4
Origen: USA

Buena nota para un buen juego. Es de agradecer teniendo en cuenta las anteriores versiones. Quizá podría llegar más alto si se cuidasen más las animaciones y los tiempos de respuesta de los jugadores, que aunque han mejorado aún tienen mucho por recorrer para llegar al Pro Evolution de Konami. Aún así, a nivel de juego, ¿alguien que pueda plantarle cara? ¿Cuál s el mejor? El tiempo lo dirá.

[AKorn]







Giants: Citizen Kabuto

Acción y humor en estado puro.

[Spachipman]

¿Os imagináis controlando 3 tipos de razas en un mundo imaginario habitado por unos seres de los más cachondos donde deberéis realizar diferentes misiones? Pues de eso trata **Giants.** De la mano de **Virgin Interactive** nos llega la conversión de uno de los títulos con más éxito en las pasadas navidades para el mundo del PC, y que cosechará sin lugar a dudas un éxito similar en nuestra **PS2** gracias al magnífico trabajo realizado por los chicos de **Planet Moon,** quienes nos acercan toda la esencia del juego original al formato consolero.
Para aquellos que no hayáis tenido el placer de jugar a este título y no sepáis de que va, os diremos que se trata de un juego de acción en tercera persona al más puro estilo arcade en el cual deberemos de ir superando todo tipo de misiones que básicamente se centran en matar o ser matados, pero con un toque de aventura y unas gotas de efervescente humor. En total deberemos superar más de 45 misiones repartidas en 16 islas. Un juego realmente divertido que analizamos a continuación. Allá vamos...



Algunos enemigos son realmente Grandes.



¿Acción interracial?

Al principio del juego controlaremos a un extraterrestre de la raza de los meccs que accidentalmente ha estrellado su nave en el planeta de los smarties. Para continuar con su viaje deberá reparar la nave con la ayuda de los simpáticos habitantes de este planeta. Pero lo malo es que, justo en este momento, los smarties han sido invadidos por seres malignos. Para que ellos nos ayuden, primero les deberemos ayudar nosotros a ellos, combatiendo al enemigo con nuestras armas de fuego.
Aunque comenzaremos manejando a los mecc, a medida que avancemos en el juego, en un buen número de misiones tomaremos el control de Delphi, una diosa de los mares que también participará en el desarrollo de la historia y que se defenderá con un sable muy afilado. Finalmente, controlaremos a Kabuto, una peligrosa bestia que, a medida que vayamos terminando misiones, crecerá desmesuradamente de altura hasta convertirse en un bicho gigante y cuya «única» arma es su propia fuerza bruta, pudiendo a medida de que vaya creciendo, destruir a sus enemigos a puñetazo limpio o, sencillamente, pisoteándolos.
Giants es uno de esos juegos que destacan por su originalidad y sencillez, aportándonos un buen número de horas de juego delante de nuestro televisor, divirtiéndonos con su adicción y dinamismo perfectamente equilibrado, y sacándonos alguna que otra carcajada de vez en cuando con su humor peculiar.

▲ Los paisajes son simplones pero enormes, llenos de colorido y muy atractivos.



Personajes

«Los meccs, Delphi y Kabuto serán los personajes que controlaremos durante toda la historia para ayudar a los simpáticos smarties».


La sensual Delphi siempre preparada para el combate.


Kabuto, a la vez que feo, poderoso y peligroso.




▲ La bestia Kabuto haciendo de las suyas.

▼ Aquí tenemos a Delphi luciendo su moto acuática.



¿Gráficos a la altura?

Si nos fijamos en los gráficos del juego tal cual, sin tener en cuenta la versión original de PC, nos encontraremos con unos escenarios cargados de colorido y simpleza visual, pero mezclados con muy buen gusto y con unos personajes compuestos de un mayor número de polígonos (hasta 5.000 sólo para Kabuto), aunque no podemos olvidar la versión original.
También echamos en falta efectos como el bump-mapping existentes en la versión de PC que no han sido incluidos en esta conversión, hecho que no entendemos, puesto que nadie duda del potencial de nuestra consola, y aún más teniendo en cuenta el tiempo que ha pasado entre la salida de ambas versiones ■

ficha técnica

playDVD

Título: Giants: Citizen Kabuto
Desarrollo: Planet Moon
Distribuidor: Virgin Interactive
Género: acción
Jugadores: 1
Origen: USA



8

Sin lugar a dudas, **Giants** es un título muy recomendable por su gran contenido humorístico, sus atractivos gráficos y la originalidad con la que se ha llevado el desarrollo de este título. Si tuviésemos que añadirle algún defecto, básicamente nos quejaríamos de la poca mejoría técnica respecto a la versión de PC, ya que se podía esperar algo más que una simple adaptación, puesto que se podrían haber aprovechado más las capacidades gráficas de la consola. También cabe decir que voces y texto están traducidos al castellano al igual que en PC. Por lo demás podemos decir que se trata de un magnífico juego.

[Spachipman]

7,5

Planet Moon nos transporta a un extraño mundo poblado por «aliens» en el que el gatillo y la estrategia se alternan creando una extraña mezcla. A pesar de ser un título divertido (con grandes dosis de humor incluidas) técnicamente es bastante mediocre. Una Banda sonora discreta, escenarios parcos y repetitivos y molestas ralentizaciones son las culpables. El control no es nada del otro mundo pero con un poco de práctica es un escollo asequible a medio plazo. La variedad de personajes y la acción frenética de algunas fases saciará los apetitos de los amantes de la acción. El resto abstenerse.

[Prometeo]

7,5

Juego de acción y aventuras que destila humor por los cuatro costados. De hecho es este humor un valor añadido que engancha al jugador aunque sólo sea para ver los gags que se muestran en secuencias pregrabadas con el motor del juego. El sistema de juego es sencillo porque te indican constantemente la misión a seguir a pserar de que sea fácil perderse. El apartado visual resulta demasiado sencillo pero colorista. La verdad es que esperaba ver un apartado gráfico superior al de la versión original en PC pero no es así. Podían habérselo trabajado un poquito más.

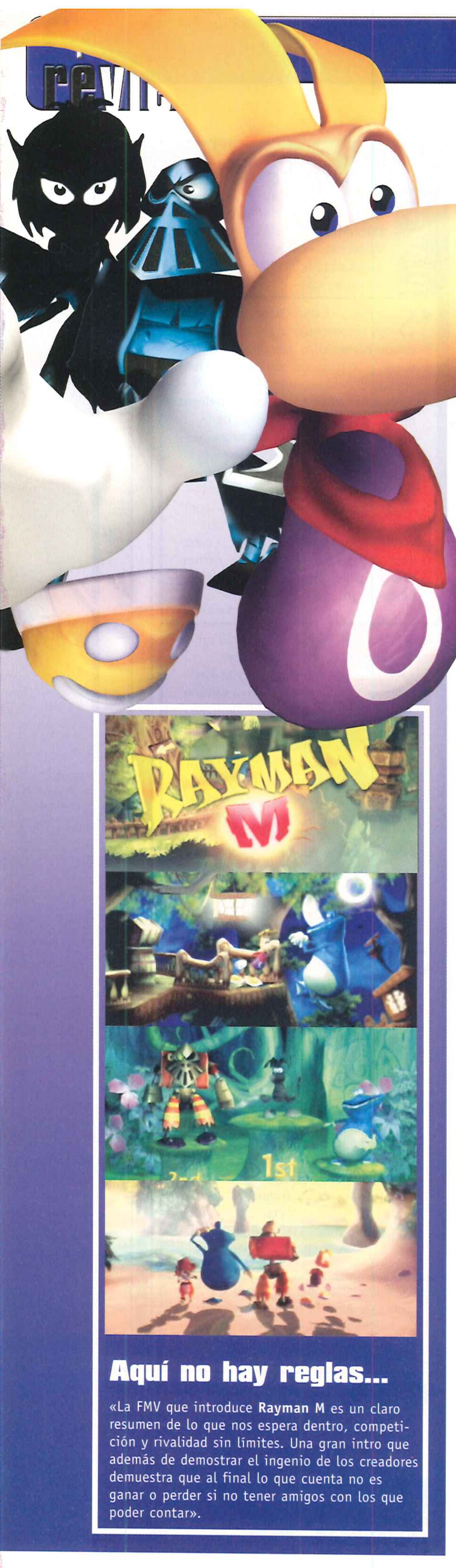
[Gilliam]

Notable adaptación del juego para PC en la que acción y humor consiguen hacerte vivir una divertida aventura.

[Redacción]







Rayman M

Nace el primer plataformas multi-jugador para PS2.

[Prometeo]

Un día como otro cualquiera los programadores de Ubi Soft se reunieron para idear un nuevo proyecto. Después de mucho discutir entre timbas y cubatas se llegó a la conclusión de hacer un título con el personaje emblema de la compañía, Rayman. Hartos de hacer siempre lo mismo tuvieron la ingeniosa idea de fusionar las plataformas 3D convencionales con diversos mini-juegos para 4 jugadores. El resultado se llama **Rayman M** .



No estás solo...

Los cerebros de **Ubi Soft** vuelven a la carga con una versión multi-jugador de Rayman al más puro estilo **Crash Bandicoot**. Ocho personajes, entre amigos y enemigos de nuestro hçeroe se dan cita en un título que desprende simpatía por todos sus poros: Teensies, Globox, Tily, Henchman, New Henchman, Razor Beard, la esposa del mismo, y por supuesto Rayman, cada uno con sus «pros» y sus «contras». **Rayman M**: un «todos contra todos» a través de 29 pistas (16 de carrera y 13 de combate) a travçes de escenarios típicos de la saga retocados para la ocasión con «turbos» a lo **Wipeout**, obstáculos y trampas de toda clase para ralentizar nuestro avance (muelles, cenagales, muros, rayos de fuego, plantas reptantes... etc..). Un sin fin de «perrerías» que nos obligarçan a utilizar al máximo nuestra habilidad plataformera.

Para dar más morbo al asunto las pistas no son lineales y se pueden tomar caminos ocultos (y peligrosos) que nos pueden ofrecer esos segundos de ventaja para llegar los primeros.
Dentro del modo combate (o arena) los escenarios se convierten en «circos» romanos donde se deja a un lado la velocidad y se pasa a la acción directa. Varios aspectos cobran especial importancia en este modo. Aquí coger objetos, matar al contrario o ambas a la vez se convierten en las bases para vencer.
El conjunto en sí es bueno y la jugabilidad muy alta, pero peca de grandes defectos. Tanto en el modo para un jugador como en el de varios, las ralentizaciones se repiten con frecuencia, algo que molesta bastante. Un defecto que en el modo multi-jugador empeora causando partidas caóticas y difíciles de seguir.

Aquí no hay reglas...

«La FMV que introduce **Rayman M** es un claro resumen de lo que nos espera dentro, competición y rivalidad sin límites. Una gran intro que además de demostrar el ingenio de los creadores demuestra que al final lo que cuenta no es ganar o perder si no tener amigos con los que poder contar».



Yo, tú, él, nosotros...

«El número de opciones multijugador es casi ilimitada. Varios jugadores, todos contra todos a muerte, capturar la bandera en versión mosca, recogida de "lums"... diversión y variedad por doquier».





Apagad el sonido si gana Rayman o lo lamentareis...

En algunas ocasiones Rayman M adquirirá un aspecto 2D. Mmmmm... maravillosa nostalgia.

Aspecto sólido con ligeras deficiencias...

En el apartado técnico los elogios son grandes ya que el aspecto de todas las localizaciones es excelente. El empleo de texturas y efectos de luces resulta espectacular creando paisajes de gran tamaño y colorido. A pesar de ello muestra un aspecto algo poligonal tanto en personajes como escenarios.
La banda sonora está a la altura de otras aventuras anteriores de Rayman. Piezas desenfadadas con mucho ritmo que contribuyen a ampliar el aire festivo del juego.
Los efectos de sonido están a la altura pero tampoco destacan especialmente.
En resumen, una buena propuesta para días concurridos o para incondicionales de la serie ■



Estas pequeñas plataformas del suelo te permitirán (o a tus competidores) volar.





¡Chúpate esa!

ficha técnica

playDVD

Título: Rayman M
Desarrollo: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft
Género: plataformas
Jugadores: 1-4
Origen: Francia



Es bueno ser original, siempre y cuando esta originalidad vaya acompañada de un apartado técnico que respalde a esa idea. La frescura y la originalidad de este propuesta multi-jugador queda empañada por la presencia excesiva de ralentizaciones y por el descontrol general de la opción multi-jugador, sobretodo en el modo batalla. Muchas opciones y pistas que contrastan con sólo cuenta con 8 participantes, que resulta algo escaso. Si se pasan por alto los defectos, divierte pero a medio plazo pierde mucho interés sobretodo si juegas solo.

[Prometeo]

Nuestro buen amigo Rayman se encuentra de vuelta, con un aire más agresivo que nunca, pero sin dejar de ser el mismo personaje simpático y gracioso de siempre. El nuevo juego que nos trae **Ubi Soft** es un título destinado casi exclusivamente al modo multijugador, aunque pueda jugar uno solo contra la máquina de una forma un tanto aburrida.
La idea del juego es lo más destacado de él, ya que su puesta en escena es bastante monótona, menos cuidada a nivel gráfico que títulos anteriores de la saga, e incómodo de jugar por culpa del «split-screen».

[Neo]

Ubi Soft nos brinda la oportunidad de entrar de nuevo en el mundo de Rayman pero desde el punto de vista de la competitividad. **Rayman M** nos ofrece un estilo de juego que se centra en el concepto multijugador, donde podremos competir contra otros amigos (lo más recomendable) o contra la máquina (más monótono). Entre los modos de juego disponibles destaca el modo carrera mucho más divertido frente al modo batalla que resulta más confuso. Además, ambos sufren, en algunos momentos, de pequeñas ralentizaciones. Un juego notable que servirá para soportar la espera de **Rayman 3**.

[Gilliam]

Rayman M se convierte en la mejor opción para sacar nuestra vena más competitiva y compartirla con nuestros colegas.

[Redacción]







Algunas de las pinturas que adornan las paredes oceánicas son de gran belleza.

Ecco the Dolphin
Defender of the future
El retorno del elegido.

[Neo]

Uno de los personajes más carismáticos de **Sega** llega hasta nosotros en una conversión prácticamente igual al original, lo que quiere decir que tiene más de positivo que de negativo. Ecco es un joven delfín con un destino muy importante: salvar el mundo. Hubo una vez un tiempo en el cual humanos y delfines convivían en paz y armonía. Juntos quisieron ir más allá, explorando nuevos horizontes más allá de las estrellas. Fue entonces cuando los alienígenas se apoderaron de la tierra.

Ecco siempre ha protagonizado juegos difíciles, complejos y muy largos, por lo que este no va a ser una excepción. Su nueva aventura nos transportará nuevamente al mar, al principio brillante y repleto de vida, con arrecifes de coral, algas y una infinidad de pequeños y no tan pequeños habitantes que nos trasmitirán paz por todas sus escamas.

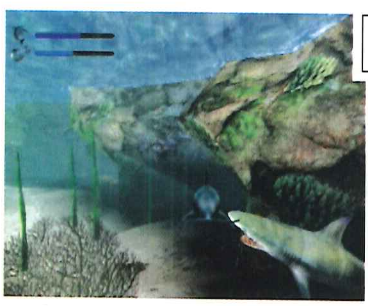
Más adelante la claridad de estas aguas cristalinas dará paso a la oscuridad más tétrica de complejos construidos por el hombre y aguas turbias y contaminadas en las que, como es normal, el nivel de vida se verá reducido drásticamente. Todos los habitantes marinos nos prestarán ayuda (siempre y cuando no sean carnívoros claro está) dándonos pistas sobre lo que debemos hacer o simplemente por donde debemos continuar.

Una de las características que hacen de este juego muy especial es el tamaño de los escenarios, en ocasiones verdaderamente enormes, superados tan solo gracias a la paciencia del jugador. Por este motivo, si eres demasiado impaciente y lo que quieres es encontrar soluciones fáciles a los puzzles que surgirán, o concluir rápidamente un nivel, este juego te va a resultar un autentico calvario. En cambio, si lo que se buscas es una aventura larga, divertida y emocionante como pocas, este es tu juego.

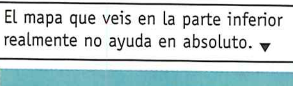
El apartado gráfico es muy similar al que lucía la versión para **Dreamcast**, con espléndidos efectos de luces, sombras y unas texturas que parecen reales. Los personajes están moldeados con mucho detalle a pesar de los inevitables dientes de sierra.

En cuanto a la música, tan solo podemos decir que es fantástica. Extremadamente relajante la mayor parte del tiempo. Irá cogiendo fuerza en los momentos más tensos, como cuando estemos ante un feroz enemigo o frente a una situación relevante en el hilo argumental.

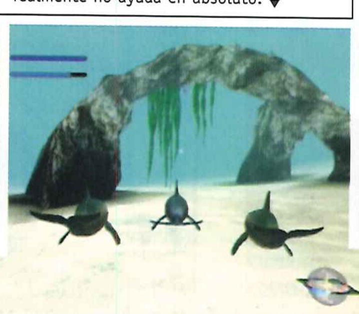
Ecco the Dolphin, a pesar de su desarrollo lento y a veces incluso confuso, es sin duda un juego para minorías a las que les encantan las aventuras que tienen una buena historia que contar. En todo caso, un excelente título realmente recomendable ■

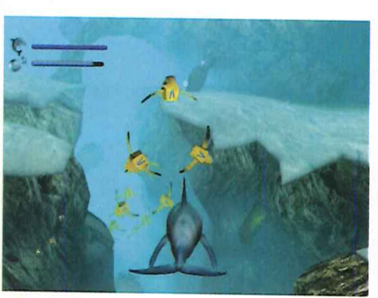


▲ Cuidado con éstos, que muerden.



El mapa que veis en la parte inferior realmente no ayuda en absoluto. ▼





▲ Ayudados por esta especie de artilugios alcanzaremos una velocidad asombrosa.



Un acuario en tu TV

«Mucha gente, tras adquirir el título para **Dreamcast**, aseguró que lo utilizaban más de pecera virtual, con un protagonista muy especial, que como juego. Nosotros tenemos que reconocer que como pecera es un autentico lujo, pero no nos perdonaríamos nunca desaprovechar un juego tan fabuloso de este modo».



A la antigua usanza

«Aunque el desarrollo de la aventura de Ecco esté realizada mayoritariamente en una espectaculares 3D, en ciertas ocasiones recorreremos laberínticos pasajes en 2D, tal y como serían si estuviéramos jugando con la difunta **Megadrive** de **Sega**. Obviamente, y como corresponde a los tiempos que corren y a nuestra consola, con un nivel gráfico muy superior».

ficha técnica

playDVD

Título: Ecco the Dolphin
Desarrollador: Appaloosa Interactive
Distribuidor: SCEE
Género: aventura
Jugadores: 1
Origen: Hungría

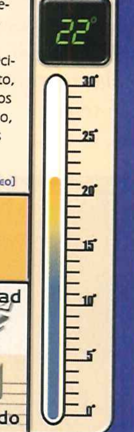
Ecco the Dolphin es uno de los mejores juegos que tiene la **Dreamcast**, y ahora también será uno de las mejores aventuras que pueblen el catálogo de **PS2**, pero antes de decidiros por él pensad que es un juego muy lento, que requiere muchas horas de exploración y os puede parecer algo monótono. A pesar de eso, una advertencia: si os gusta su argumento os enganchará como pocos.

[Neo]

8,5

6 [Prometeo]	7,5 [Gilliam]

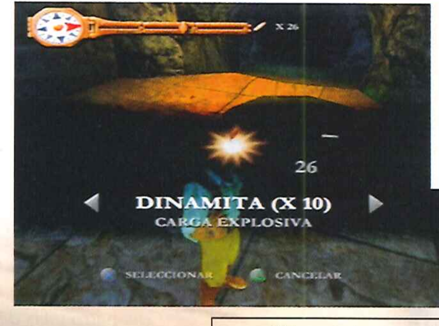
gráficos · jugabilidad · originalidad · sonido



The Mummy Returns

Las momias contraatacan. [Spachipman]

Haciendo caso omiso la conocida frase «segundas partes no fueron buenas», vamos a intentar centrarnos en la adaptación a videojuego de la película del mismo nombre, y nos limitaremos a destacar que, efectivamente, el juego se basa en la película sin llegar a mantener su guión de forma estricta.



▲ El inventario no puede faltar en toda videoaventura.

Según la ocasión, los botones del pad servirán para una u otra cosa.



En este juego podremos tomar el papel de Rick O'Connell o de Imhotep desde dos puntos de vista totalmente diferentes y paralelos: por una parte la de Rick queriendo rescatar a su hijo que accidentalmente se ha perdido, o por parte de Imhotep que pretenderá recuperar los poderes de antaño y dominar el planeta. Con todo esto os podréis imaginar que para finalizar el juego completamente deberemos seguir los caminos de ambos protagonistas.

Para hacer el control de ambos personajes más sencillo, en la parte superior derecha de la pantalla aparecerán los cuatro botones principales del pad, en los cuales se nos indicará que podemos hacer con ellos en cada momento, de una forma muy rápida y concisa ■



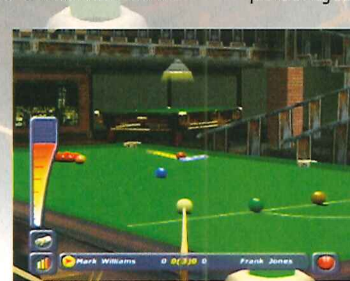
WC Snooker 2002

Física impecable y realismo absoluto en efectos y golpes... Aunque, eso sí: austero un rato. [AKorn]

Como simulador de billar es brillante. Serio, aunque muy entretenido. Pasará tiempo, os lo aseguramos, hasta que adquiráis un nivel realmente bueno, ya que es, en lo que a jugabilidad se refiere, fácil de entender. Más vale que tengáis algo de idea de billar si queréis llegar a ser alguien en el ranking. Si domináis el tema de los efectos tenéis bastante ganado, aunque no os resultará nada fácil igualmente. Si no es así, el modo practice os hará buena falta.

Tanto si estáis familiarizados como si no, es muy recomendable jugar un buen rato en modo «coaching», donde un experto entrenador os irá guiando para que entendáis tanto el juego en sí como la interfície del mismo.

Básicamente disponéis de una barra de fuerza y la posibilidad de controlar tanto inclinación del taco como la definición de la zona de golpeo sobre la bola blanca.



El resto, sencillo: del destino del golpe salen dos indicadores de dirección, uno mostrando hacia dónde saldrá la bola que queremos golpear, y el otro describiendo la posible trayectoria de la bola blanca (absolutamente importante tenerlo en cuenta, ya que en él se define la verdadera estrategia de nuestro juego)

Es una verdadera lástima, por tanto, que no hayan cuidado el entorno gráfico tanto como el comportamiento físico y la jugabilidad. Duele ver un juego de **PS2** con animaciones tan pobres así como decorados y diseño de personajes tan austero. ■

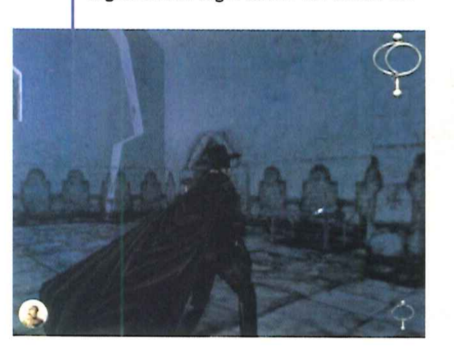

En resumen: alta jugabilidad pero entorno gráfico pobre y austero.



La sombra del Zorro

El Zorro se merecía algo mejor. [Crazy Spify]

La historia toma como protagonista al mítico personaje del Zorro, esa especie de héroe hispano que tantas películas ha inspirado. La llegada a la ciudad de un extraño personaje traerá recuerdos sobre un pasado no tan lejano por unos hechos ocurridos en España. A partir de aquí, nuestro personaje se enfrentará al problema con su habitual máscara y su temible espada.
El juego transcurre a partir de un montón de escenas que nos van narrando y conduciendo por la trama argumental, algunas de las cuales tienen un nivel de detalle bastante decente y otras dejan mucho que desear. El apartado gráfico es muy pobre, con escenarios muy poco creíbles y, al igual que los personajes, construidos con pocos polígonos. Gráficamente sólo destaca la capa de nuestro protagonista, sin ser nada del otro mundo. La jugabilidad es penosa, al tener que luchar con la espada a base de combinaciones de botones. Esto le hace perder toda la gracia. En resumen, mucha historia y muchas escenitas introductorias para tan poco juego ■





MX Rider

Motocross a todo gas. [Crazy Spify]

Otro título de motocross en el que podremos elegir entre una gran variedad de circuitos, motos y modos de juego (incluido el modo freestyle para realizar piruetas en un terreno plagado de rampas y obstáculos). Técnicamente no destaca demasiado, ya que se echa de menos un mayor cuidado en los gráficos que pecan de ser demasiado modestos.
De todas formas, el control y la respuesta de las motos es bastante buena, y posee elementos suficientes que le otorgan una jugabilidad mínima pero suficiente. El sonido es correcto, con las típicas músicas previsibles y unos buenos efectos sonoros. Entre los modos de juego podemos encontrar desde los que nos permiten disfrutar de un modo más arcade hasta los que permiten una mayor simulación, aunque, no nos engañemos, poca simulación podremos ver en este título. Apto sólo para fanáticos del barro y las dos ruedas ■



▲ **MX Rider**, «uno más» de motocross de la mano de **Infogrames.**



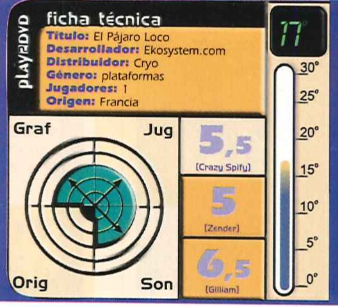
El Pájaro Loco

Plataformas con precio ajustado. [Crazy Spify]

Este título ha sido uno de los primeros -y esperemos que se siga esta costumbre- en ser lanzado a un precio que no supera los 30 euros (5.000 ptas). Basado en el simpático personaje de dibujos animados conocido en nuestro país como «El Pájaro Loco», este juego es un plataformas bastante sencillo dirigido especialmente a los más jóvenes de la casa. Pese a no mostrar ninguna innovación destacable y contar con un apartado técnico bastante mediocre -aunque correcto-, cumple perfectamente las expectativas respecto a la relación calidad-precio, y puede ser una propuesta económica para divertirse unas cuantas horas ■







NY Race

El quinto elemento perdido. [Crazy Spify]

Penosa adaptación de **El Quinto Elemento**, la película de **Bruce Willis** en la que surcaba un moderno Nueva York donde el tráfico atraviesa la ciudad por todos los lugares, incluso por el aire. Las enormes posibilidades que se podrían haber sacado de este título se han quedado en prácticamente nada, con un juego que posee unos gráficos muy simples, texturas pobres y sin efectos que sorprendan.
La jugabilidad es también modesta, ya que se podría haber sacado más jugo del control y hacerlo más completo, por lo que parece que simplemente llevemos un avión. Ni los modos de juego salvan este título mediocre que podría haber sido mucho mejor con un poco más de diseño y con un mayor cuidado en el apartado técnico. Hoy en día los usuarios no se conforman con cualquier cosa, aunque tenga un precio un poco más asequible que la media de juegos para **PS2** ■





FINAL FANTASY
LA FUERZA INTERIOR
concurso play2DVD



Si quieres ganar una de las 15 películas
FINAL FANTASY: La Fuerza Interior
que sorteamos este mes:

Dinos al menos uno de los actores que doblaron la versión original en inglés de esta película



envía tu respuesta con tus datos personales a:
Play2DVD · C/ Cardener 18 Local · 08024 Barcelona
o envía un email a play2dvd@terra.es



Si seguís habitualmente nuestra revista y os volvéis majaretas con los juegos de rol, habréis podido lamentaros con nosotros a lo largo de los últimos meses de lo que pudo ser y no fue en esta sección de «El que nunca salió», donde analizamos los episodios nunca aparecidos en nuestro pais de la saga Final Fantasy. En esta ocasión le toca el turno a su cuarta entrega. Y es que los señores de Square no tienen perdón de Dios...■



Final Fantasy IV

Una «nueva» obra de arte.

[Neo]

Pues lo dicho: este mes abordaremos el primer capítulo de la saga que se adentró en los 16 bits de la SNes, y que hace poco apareció, junto a **Chrono Trigger** en **Final Fantasy Chronicles** (editado en yanquilandia, of course), una recopilación de 2 juegos legendarios que forman, junto a **Final Fantasy Anthology,** una verdadera joya que todo buen aficionado a los juegos de rol debería tener en la estantería de su casa.

La historia de **Final Fantasy IV,** nos pone en la piel de Cecil, capitán de los «Red Wings», el cual, tras robar uno de los cristales mágicos, como los de **FFV,** y dárselos al rey, empieza a dudar de sus actos y a preguntarse sobre las pretensiones del monarca. Después de discutir con él, se dirige hacia la ciudad de los invocadores junto a su buen amigo Kain, y al llegar, el anillo mágico que les habían entregado en el castillo, provoca un gran incendio, y reduce a escombros toda la aldea. Es en este momento cuando Cecil se da cuenta de que los propósitos del rey no pueden ser buenos y decide, pese a quien pese, plantarle cara para evitar quebrantar la paz en la tierra.

El planteamiento de la aventura es muy similar al que vimos en **FFV**, o en cualquier otro capítulo de la saga: evitar que el malo de turno se apodere de los cristales y salvar el mundo. Como siempre, cada uno de nuestros personajes tendrá un motivo distinto por el que luchar, como puede ser la venganza o el amor. Viajaremos por todo el planeta e incluso saldremos de él, como posteriormente ocurrió en **FFVIII,** pero en el aspecto jugable difiere sustancialmente de todos los **Final Fantasy** posteriores, en casi todos los sentidos.

Para empezar, cada uno de los personajes que manejamos tiene sus propias características y no podrá aprender, bajo ningún concepto, las habilidades de los demás. Tampoco los podemos proteger de las magias elementales con diferentes objetos, como en otros capítulos de la saga, y las habilidades sólo podrán ser adquiridas una vez hayamos alcanzado el nivel adecuado.

En el lado opuesto a estas restricciones se sitúa la velocidad, bastante elevada, con la que se desarrollan los combates, la cual nos facilitará el comienzo del juego y a medida que avancemos,



Excelentes diseños

«Por muy antiguo que sea este juego hemos de reconocer el buen hacer de sus creadores, y en especial de los diseñadores de los enemigos, ya que éstos presentan un aspecto tremendamente variado y colorista. Algunos alcanzarán tallas realmente considerables para la época en la que fueron creados».



Más FMV's

«Las FMV de **Final Fantasy IV** no están a la altura de las del **V** o el **VI**, pero consigue ponernos en situación al principio del juego, y además, son exclusivas para la versión **PSX.** ¿Qué más se puede pedir?»

Escoge el chocobo que más te guste, porque los hay a patadas. ▼





▲ Después de nuestra llegada, este poblado nunca volverá a ser el mismo.

◀ Los menús son igual que siempre, aunque con menos posibilidades.

lo irá haciendo más difícil y exigente. Otro dato a reseñar puede ser el hecho de manejar a personajes de muy diferentes niveles de experiencia, aspecto que puede resultar un reto por seguir avanzando con dichos personajes, o simplemente un estorbo que dificultará el juego.

Sobre los aspectos técnicos tenemos que decir lo mismo que en números anteriores. Gráficamente es exactamente igual al original, a excepción de la pequeña secuencia de introducción, o sea, no está a la altura de ningún juego de **PSX.** El apartado sonoro es «made in **Uematsu**», o en otras palabras: sencillamente fantástico. Y por último tenemos que comentar los efectos sonoros, que en ocasiones pueden dar dolores de cabeza, aunque muy pocas veces.

Como veis, técnicamente no es un juegazo, pero cuando empezamos a sumergirnos en el mundo **FF** (los personajes y todo lo que les rodea), nos damos cuenta de lo difícil que resulta evitar que no se apodere de nuestra alma, por muy antiguo que este sea ■



¡Como se las gastan!

«Los típicos enemigos finales tendrán a su disposición un abanico de ataques mucho más amplio que el resto de enemigos, además de un número de puntos de vida muy superior y una potencia de ataque más desarrollada».





A salvo del lado oscuro

«El personaje principal de la aventura, Cecil, quizás sea uno de los personajes más atractivos de la saga **FF**, ya que al inicio del juego es el capitán de un ejército malvado y sangriento, pero más tarde se arrepiente de sus actos dando un giro de 180 grados a su vida».

ficha técnica

Título: Final Fantasy IV
Desarrollo: Squaresoft
Género: RPG
Jugadores: 1
Origen: Japón

Final Fantasy IV es un fantástico juego de rol y digno representante de la saga **FF**, con una historia cautivadora, muchos personajes interesantes y grandes retos a los que enfrentarse. Sin embargo, le faltan ciertos detalles que lo hubieran hecho mucho más completo, y por lo tanto más divertido, como por ejemplo más zonas ocultas o mayor capacidad de equipamiento, aspectos que hoy en día vemos imprescindibles, pero que sin embargo en la época de la que data el juego eran inexistentes. Un juego bastante anticuado en el aspecto técnico, pero que nos hará pasar largas horas de diversión. [Neo]

Esta cuarta entrega fue la que me abrió las puertas del universo **Squaresoft** hace más de una década. Mi primera reacción al jugar a este juego fue de rechazo porque incluso para la época que se lanzó los gráficos eran muy sencillos, y le ganaba en aquel apartado el segundo título de la saga **Phantasy Star,** que apareció por aquellos maravillosos años en **Megadrive** (la versión americana por supuesto). Pese al desengaño inicial (que estuvo a punto de provocar su devolución), la fascinante historia y los elaborados personajes (a nivel de guión) me enganchó hasta el final de la aventura. Un clásico. [Gilliam]

Quizás **Final Fantasy IV** no sea el mejor juego de la saga de **Squaresoft,** pero fue un gran título para los que hace años nos iniciamos en este género. El paso del tiempo ha hecho mella en este título, sobretodo en la sencillez de su apartado gráfico. Incluso la intro que se le ha añadido aporta poca cosa. Sin embargo, la gran aventura que viven los personajes protagonistas y su carisma son suficientes para olvidar este defecto y dejarnos llevar por la apasionante historia. Quizás se le podría achacar que es bastante corto. Por lo demás, genial. [Gilliam]

FF IV no es el mejor de la saga, pero como clásico que es, resulta imprescindible reivindicar su existencia y su posiblemente lanzamiento en España. [Redacción]

24,5° — 30° 25° 20° 15° 10° 5° 0°





Klonoa 2 ■

Disfruta aún más con este estupendo plataformas aprovechando alguno de los trucos y secretos que ahora mismo desvelamos para ti.

__**Jugar como Mometsuto:**
Finaliza el juego para desbloquear a Mometsuto como personaje jugador.

__**Batalla "Boss":**
Si superas los primeros niveles podrás acceder a un área dónde podrás luchar de nuevo contra los "final bosses" derrotados previamente.

__**Niveles extra:**
Consigue las seis estrellas en cada nivel para obtener una muñeca. Un nivel oculto aparecerá cuando hayas acumulado ocho y dieciséis muñecas.

__**Álbum de fotos:**
Pasando los primeros niveles obtendrás una nueva opción que te permite visionar una galería de fotografías. Si consigues en cada nivel un mínimo de 150 gemas, podrás ver las fotos de este nivel en la galería.

__**Nuevas melodías:**
Finaliza cualquier nivel extra para obtener nuevas músicas en la opción "music box".



Half Life ■

El mítico y ya clásico **Half Life**, ha saltado desde nuestros ordenadores compatibles hasta nuestra consola. Para hacer más sencillas nuestras partidas, prueba aplicar los siguientes trucos, que deberás introducir en el menú de «cheats» del juego.

__**Invulnerabilidad:**
⬅, □, ⬆, △, ➡, ○, ⬇, ×

__**Munición infinita:**
⬇, ×, ⬅, ○, ⬇, ×, ⬅, ○



__**Modo "Slow Motion":**
➡, □, ⬆, △, ➡, □, ⬆, △

__**Invisibilidad:**
⬅, □, ➡, ○, ⬅, □, ➡, ○

__**Modo Alien:**
⬆, △, ⬆, △, ⬆, △, ⬆, △

__**Modo gravedad Xen:**
⬆, △, ⬇, ×, ⬆, △, ⬇, ×



Pro Evolution Soccer ■

Te mostramos algunos caminos a seguir para desbloquear algunos equipos ocultos que harán las delicias de todos aquellos fanáticos del fútbol que sueñan con alineaciones míticas y jugadores de ensueño.

__**Conseguir el equipo All-Stars de Brasil:**
Deberás vencer en la copa América con la selección brasileña.

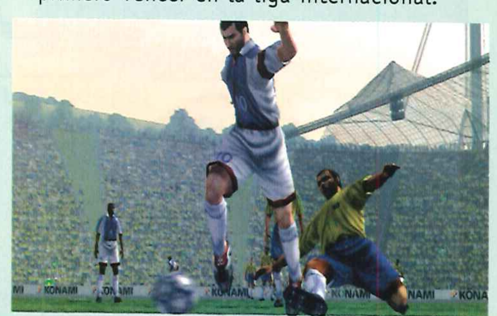
__**Conseguir el equipo clásico de Argentina:**
Consigue la copa América con la selección Argentina.

__**Conseguir el equipo clásico europeo:**
Vence en la copa europea con cualquier equipo del viejo continente.

__**Conseguir el equipo clásico holandés:**
Hazte con la copa europea llevando a la selección de Holanda (Paises Bajos).

__**Conseguir el equipo clásico alemán:**
Vence en la copa europea con la selección alemana.

__**Conseguir el equipo All-Star mundial:**
Para conseguir un equipo All-Star con los mejores jugadores de todo el mundo, deberás primero vencer en la liga internacional.



Airblade ■

Secretos y trucos para todo los fanáticos del skate-board más avanzado.

__Conseguir a Naomi:
Finaliza la fase de «Downtown» con un grado de al menos «B» . Si consigues caerte menos de tres veces conseguirás además más de 40.000 puntos extra.

__Conseguir «The Insider»:
Si superas los primeros niveles podrás acceder a un área dónde podrás luchar de nuevo contra los «final bosses» derrotados previamente.

__Niveles extra:
Finaliza la fase de «Storafe» con un grado de al menos «B». Si consigues no caerte más de dos veces conseguirás además más de 100.000 puntos.

__Stunt Attack Mode:
Desbloquea este nuevo modo de juego finalizándolo primero con el modo historia para un jugador.







POR-MI.COM

902 42 02 18

Tu música y los mejores logos en tu móvil

¡¡NUEVOS MODELOS PARA TONOS!!

- ALCATEL ONE TOUCH EASY 300
- ERICSSON T29s, R520M, T20E, SH888, S868, I888
- SIEMENS SL45
- PANASONIC EB6092

LOGO Y TONO DEL MES

Bongo Bong - Manu Chao
915007



302131

Sólo por llamar puedes ganar una **YAMAHA NEOS**, un **NOKIA 3310**, una **MOUNTANBIKE** o **10.000 ptas.!!**

Así suena la navidad

Blanca Navidad	916004
Pequeña Ciudad de Belén	916008
We Wish you a Merry Christmas	916011
Jingle Bells	431407
Noche de Paz	910223
Last Christmas (Wham)	913156
El Tamborilero	916009
Campanitas de Belen	916016
La procesión de los Santos	911235
Himno de Despedida	

Adorna tu movil

100073	100074	850611	700246
200333	200325	850911	300696
200346	200348	705278	700197
200349	200343	705050	700225
705049	850153	700224	700193
700210	850920	700228	700192
700196	700223	700219	300671
200358	700208	705042	300697

más en http://por-mi.com

TOP 10 LOGOS

1	704488	6	850144
2	Ally McBeal 300918	7	100124
3	890458	8	304497
4	850556	9	850277
5	850230	10	850876

TOP 10 TONOS

1	Misión imposible, CINE	407714
2	Simpsons, TV Theme	407698
3	Como el agua, CAMARON	431402
4	We are the champions, Queen	407408
5	Sex Bomb, Tom Jones	407480
6	Me pongo colorada, Papa Levante	431636
7	El alma al aire, Alejandro Sanz	431371
8	Pantera Rosa, TV	407693
9	Real Madrid, Himno Fútbol	431446
10	Cacho a cacho, Estopa	431433

Llama e indica el número de tono e icono que quieres, luego nos das tu número de móvil y aparecerá en tu pantalla!!

¡¡NOVEDAD!! ¡¡NOVEDAD¡¡ !!NOVEDAD¡¡ **LOGOS TONOS** ¡¡NOVEDAD!! ¡¡NOVEDAD¡¡ ¡¡NOVEDAD!!

LOGOS

302516	302540	850745	850663	851089	851088
201370	201280	201400	850679	850209	851088
302043	302049	201281	201371	201284	201292
302052	300835	705020	300852	201401	301737
100052	301370	704518	700507	301882	302039
201882	705264	300720	704486	301918	301931
300734	300723	300789	850904	301971	301976
180487	300823	304826	100014	100050	301936
201805	705280	705284	302042	700057	301919

TONOS

Believe · Cher	910301
Love shack · B52s	407219
Don´t speak · No Doubt	407637
Children of · Aqualords	433570
Hidden place · Björk	433469
Coffe and tv · Blur	480334
Blue · Eiffel 65	433578
Let´s dance · Five	433529
Last Kiss · Pearl Jam	407404
Mi chico latino · Geri Haliwel	407324
Bla, bla, bla · Gigi DÁgostino	915005
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
Diva · Dana Internacional	910346
Suburbia · Pet Shop Boys	407405
Livin on a prayer · Bon Jovi	431399
Rhythm Divine · Enrique Iglesias	910447
Millenium · Robbie Williams	431495
Be with you · Enrique Iglesias	431432
Care about us · Michael Jackson	407632
Fly away from here · Aerosmith	433507
Made for living you · Anastacia	433487
Just can´t get enough · Depeche Mode	407277
Desert Rose · Sting	407457
Fields of glory · Sting	407459
Boys don´t cry . The Cure	407473
Wake me up · Wham	407543
Children · Robert Milles	407587
Fable · Robert Milles	407588
Take on me · Aha	407600
Oxygene · Jan Miche Jarre	407623

ESTA NAVIDAD, HAZTE UN REGALO

LLAMA AL 906 420 218 Y PIDE EL TUYO!!



CAMBIA TU BUZÓN DE VOZ
www.mi-contestador.com

PON LA VOZ DE TU PERSONAJE FAVORITO... DINIO, YOGUI....

¡¡HAZLO YA!!

906 42 02 38

Válido para todos los móviles

TOP TEN

600605 Carmen Sevilla	600616 Los Picapiedras
600606 Chiquito	600619 Rocío Jurado
600609 Dinio	600620 Yogui y Bubu
600612 Jose Mª García	600623 Fidel Castro
600614 Paco Rabal	600624 Cartman South Park

NO VÁLIDO PARA MOVILINE. PRECIO MIN. 165 PTS/MIN.

Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110. TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110
Sagem SÓLO TONOS MC932, MC936, MC939, MC940, MC950 · Motorola SÓLO TONOS T250, V100, V50 · Alcatel SÓLO TONOS One Touch Easy 300
Ericsson SÓLO TONOS T29s, R520M, T20E, SH888, S868, I888 · Siemens SÓLO TONOS SL 45 · Panasonic SÓLO TONOS EB6092



Un mes más os ofrecemos nuestra sección de correo, dónde podéis preguntar, opinar y responder sobre cualquier tema relacionado con el mundo de los videojuegos.

De compras navideñas

Apreciados amigos de **Play2DVD**. Hace un mes y medio que me he comprado la **PS2**, con el **GT3** y el **Extermination** como primeros juegos. Estoy pensando en comprarme un par de juegos después de las navidades (con el dinero de «los Reyes Magos») y me gustaría que me recomendarais algunos. Gracias y felicidades por vuestra revista.

Antonio Ayala, Madrid

La verdad es que según tus dos primeras elecciones debes ser fanático de la velocidad y los "Survival Horror". Es por ello que te podemos recomendar ***Burnout****, un arcade de velocidad muy ameno y gráficamente impresionante, y una de las joyas de* ***Konami*** *para estas navidades:* ***Silent Hill 2****. De todas formas revisa las páginas de este número que tienes en las manos y del anterior, ya que para esta campaña navideña las distribuidoras nos han obsequiado con un variado catálogo repleto de juegazos de gran calidad y, francamente, resulta difícil recomendar alguno porque hay muchíiiiiiisimos buenos* ■

Televisión

«Me he comprado una **PS2** pero mi televisor es antiguo y he tenido que comprar un cable de antena para poder jugar. Para estas navidades estoy pensando en comprar un televisor, pero me han comentado varias cosas sobre cables RGB y más cosas raras para mí que me hacen dudar sobre que televisor comprar. ¿Podéis ayudarme? Gracias y seguid adelante con la revista».

Manel Pou, Badalona (Barcelona)

Para empezar, te informamos que el cable RGB se vende aparte y no es el mismo que viene con la consola. Este cable nos permite disfrutar de una mayor calidad de imagen. Como televisor ideal, dentro de un precio razonable, te recomendamos un televisor estéreo, y que disponga de una entrada para RGB (este cable de conexión que antes comentábamos). Puedes encontrar televisores de estas características a partir de unas 45.000 ptas (270 €), y a partir de ahí puedes gastar más según la marca, las pulgadas y el resto de características del televisor. ■

Baldur's Gate: Dark Alliance

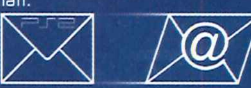
«Hola. Soy un aficionado a las sagas de juegos basadas en **AD&D** para PC y me gustaría saber que diferencias existirán entre las entregas para PC de **Baldur's Gate** y la de consola. También me gustaría saber en que se basan para decir que este juego aplicará las reglas de la 3ª edición de **D&D** si, según las pantallas e informaciones que he leído, parece más un «**Diablo**» que un videojuego de rol. Espero vuestra respuesta».

Alfredo Martín, Almería

Antes de nada destacamos que en este mismo número tienes una extensa review del juego dónde encontrarás toda la información más desarrollada, pero de todas formas solventamos brevemente tus dudas. La versión para consola de ***Baldur's Gate*** *utiliza la "marca" de esta saga de juegos, pero parte de un desarrollo totalmente diferente al de las entregas para PC. Utiliza un sistema más simple, sin generación de diferentes personajes (sólo hay 3 y predeterminados), con una historia más sencilla y un manejo simplificado, para llevarnos únicamente la acción más inmediata. Todo esto viene dado porque los jugadores de videoconsolas suelen tener unos gustos diferentes a los jugadores de PC, además que el uso de un «pad» permite menos virguerías que con un teclado y un ratón. De todas formas no dudes que el espíritu del universo* ***D&D*** *está perfectamente implementado. Por otro lado es cierto que parece un simple* ***«Diablo»*** *mejorado, pero dispone de una trama argumental muy bien desarrollada y que nos hace sentir más en una historia que en un mata-mata. Respecto a la aplicación de las reglas, podemos afirmar que se utilizan las básicas respecto a los puntos de daño, críticos, magia, monstruos y las aplicaciones de bonus al subir de nivel, aunque evidentemente se han simplificado y adaptado a este videojuego* ■

Escribe tus cartas a:
Play2DVD,
Cardener 18 Local,
08024, Barcelona

O bien haznos llegar un e-mail:
Play2DVD@terra.es



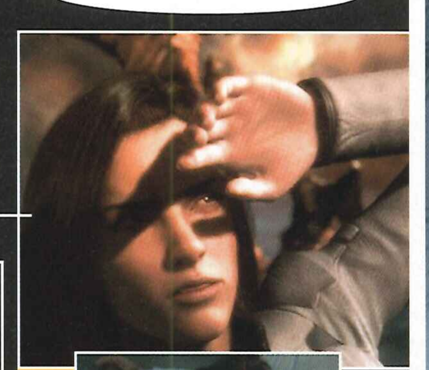
¿Estás cansado de un sonido monótono y aburrido?
¿Quieres conseguir uno de los tres PlayWorks PS2000 Digital que sorteamos?

Responde a la siguiente pregunta y envianos una carta con tus datos personales a:
Play2DVD - Concurso Creative
C/ Cardener 18, local
08024 Barcelona

¿Disponen los altavoces PlayWorks PS2000 de una salida digital óptica?

Gentileza de: CREATIVE

Universo DVD















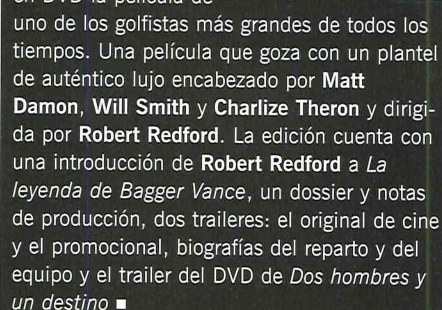
¡ALUCINA!
Chocolat
Extras Chocolat
LOS EXTRAS ALGO QUE CONTAR
ALGO QUE CONTAR
El saco mágico de Papá Noel
COCO Y DRILA en Navidad
REQUIEM POR UN SUEÑO EXTRAS
Asesinato en Febrero
REQUIEM POR UN SUEÑO
CORAZÓN DE BOMBÓN
LANZAMIENTO 5 de diciembre
CON LAUREN EL CINE TIENE EXTRAS
www.laurenfilm.es
LAUREN VIDEO HOGAR®



Cuando el oeste se cruzó con el este

Nos desplazamos hasta los USA para disfrutar de la edición en DVD del éxito de taquilla del verano. La pareja formada por **Jackie Chan** y **Chris Tucker** recupera la esencia de la primera parte y la depura en esta formidable *Hora Punta 2*. El este y el oeste unidos contra una tríada que llevará a los protagonistas desde las calles de Hong Kong hasta el corazón de L.A. La edición en sí, no tiene desperdicio y promete horas de entretenimiento por la cantidad de extras que contiene. Comentarios del director **Brett Ratner**, escenas eliminadas (comentadas), supervisión de los efectos especiales, la coreografía del Kung Fu, documentales, contenido DVD-ROM y mucho más ■

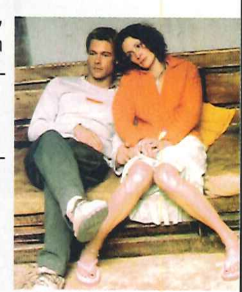
La leyenda de Bagger Vance



El próximo 16 de enero, **20th Century Fox Home Entertainment** lanza en DVD la película de uno de los golfistas más grandes de todos los tiempos. Una película que goza con un plantel de auténtico lujo encabezado por **Matt Damon**, **Will Smith** y **Charlize Theron** y dirigida por **Robert Redford**. La edición cuenta con una introducción de **Robert Redford** a *La leyenda de Bagger Vance*, un dossier y notas de producción, dos traileres: el original de cine y el promocional, biografías del reparto y del equipo y el trailer del DVD de *Dos hombres y un destino* ■

Amor a prueba de balas

TriPictures anuncia la salida en el mes de enero de *The Mexican*. Un título poco convencional, donde la maldición de una antigua pistola, un asesino a sueldo y un mafioso encarcelado, llevarán de cabeza a la famosa pareja. La edición contendrá, entrevistas a **Brad Pitt**, **Julia Roberts** y **Gore Verbinski**, el making of, el trailer cinematográfico, biografías, escenas eliminadas, spots de TV, comentarios del director y contenidos DVD ROM. Pistas DD 5.1 en inglés y castellano ■



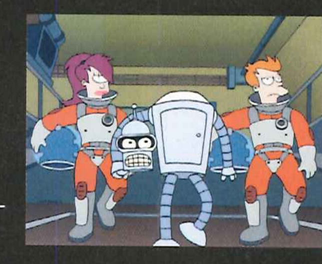
El peor zoo del mundo



La última entrega de *Jurassic Park* ya está disponible en zona 1. Una vez más, un grupo de aventureros tendrá que desafiar a unos, cada vez más bestias, dinosaurios si quieren regresar vivos de su incursión a la isla B. La dirección cayó en las manos de **Joe Johnston** (*Jumanji*), mientras **Spielberg** daba rienda suelta a su imaginación en la producción de *A.I.* Sin lugar a dudas, la más floja de todas las entregas aunque con los mejores efectos especiales de la saga. Esta edición cuenta con una cuidada imagen así como sonido DTS y un gran número de extras en el que perderse durante horas ■

Humanos...

Los seguidores de **Matt Groening** están de suerte. Muy pronto tendremos en zona 2 la primera temporada de *Futurama*. La edición constará de tres discos que contendrán, además de los episodios, los comentarios para cada uno de ellos, escenas eliminadas, el trailer de la primera temporada, una galería de arte conceptual y los storyboards así como el guión del primer episodio ■



El nuevo clásico argentino

Manga Films ha anunciado la inminente salida, de la ópera prima del argentino **Fabián Belinsky** (uno de los directores más prometedores del actual panorama cinematográfico). *Nueve reinas* es la historia de dos estafadores (**Darín y Pauls**), a los que se les presenta la oportunidad de participar en un gran golpe. De momento no se sabe nada de las características técnicas de la edición así como de los extras. Os mantendremos oportunamente informados ■



El señor de las sorpresas

Ante la inminente estreno de *El señor de los Anillos: La comunidad del añillo* en medio mundo (cuando leáis esto seguramente ya la habréis visto) **Peter Jackson** anunció que la versión en DVD de la adaptación del primer libro de la obra de **J.R.R. Tolkien** contendrá una versión del director con metraje adicional que fue eliminado por su violencia explícita para conseguir el PG 13 en EEUU y así llegar a un mayor número de público. Sobre la fecha de edición de este DVD aún hay mucha confusión, aunque **Columbia** nos ha insinuado que es posible su lanzamiento a finales del 2002, poco antes que se estrene la segunda entrega ■



Breves

✓ *Shrek* supera la cifra de 50000 DVDs vendidos en una semana. Un hecho inaudito en un sector que, pese a encontrarse en pleno auge, es aún minoritario. ¿Resultaran suficientes estas prometedoras cifras para motivar, el lanzamiento en zona 2 de la edición especial de dos discos aparecida en los USA?

✓ Según algunos rumores, **Buenavista**, estaría preparando una edición especial de *Ed Wood* para el primer semestre del 2002. Sin duda uno de los mejores trabajos de **Tim Burton**, magistralmente interpretado por un **Johnny Depp** como Ed Wood (el peor director de la historia) y por **Martin Landau**, ganador de un Oscar al mejor actor de reparto por su papel de Bela Lugosi. Todavía no hay detalles definitivos sobre las características de la edición, así que nos tocará esperar un poco más.

✓ Uno de los DVD's más esperados *E.T.*, finalmente verá su salida en zona 1 a mediados del 2002. Parece ser que la edición no escatimará en extras, con nuevos efectos especiales, escenas añadidas, transfer de alta definición y sonido remasterizado en Dolby Digital y DTS 5.1. La edición saldrá al mercado americano con el nombre de *E.T. - The Extra-Terrestrial: 20th Anniversary Edition*, y parece ser que **Spielberg** está realizando algunos cambios en las escenas «violentas» del film.

✓ Cinema Paradiso Director's Cut. Este podría muy bien ser el nombre de la edición que se está preparando de la película del galardonado director Giuseppe Tornatore. Esto quiere decir que podrán disfrutarse de hasta 45 inéditos minutos de metraje. Su lanzamiento podría producirse en el primer trimestre del 2002 y podría contener una pista de audio con los comentarios del director.

planetamanga

INICIAMOS ESTE MES UNA NUEVA SECCIÓN QUE ESPERAMOS SEA DE VUESTRO INTERÉS. LA ESTRECHA RELACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS CON EL PAÍS DEL SOL NACIENTE ES CONOCIDA POR TODOS. Y GRACIAS A ESTA ADMIRACIÓN QUE TENEMOS POR ESTA CULTURA, NO PODIAMOS DEJAR PASAR LA OPORTUNIDAD DE APROVECHAR EL REPRODUCTOR DE DVD QUE ES NUESTRA PS2, PARA DISFRUTAR DEL CINE MÁS JAPONÉS, LOS FILMS DE ANIMACIÓN MANGA O ANIME. ES POR ELLO QUE A PARTIR DE ESTE NÚMERO PODRÉIS ENCONTRAR LAS NOVEDADES MÁS INTERESANTES DE ESTE GÉNERO Y, POR TRATARSE ÉSTE DE UN ESTRENO, OS OFRECEMOS ALGUNOS AVANCES CON LOS QUE SEGURAMENTE MÁS DE UNO DESCUBRIRÁ COMO GASTARSE LA PAGA DE NAVIDAD (SI ES QUE AÚN NO LO HAS HECHO) O COMO INVERTIR EL DINERO QUE LOS REYES MAGOS HAN TRAIDO...

El tiempo avanza de una forma vertiginosa, las nuevas tecnologías cada vez forman una parte más importante en nuestras vidas, y poco a poco nos vamos aprovechando de ellas...
Todo buen mangaka tendrá en su cuarto una película de anime en su estantería, y ahora que el formato DVD se está implantando con mayor fuerza en Europa, más de uno se preguntará si puede sacarle provecho al reproductor de DVD video de su **PS2.** Tenemos constancia de que existe un gran número de seguidores de este tipo de material en España, y es por eso que hemos decidido dedicar mes a mes una sección en nuestra (vuestra) revista para informaros de los DVDs de temática manga editados en nuestro país, con comentarios sobre las películas, avances de próximos estrenos, así como curiosidades.


¿Oiremos algún día a la teniente Kusanagui hablar español?

Poco a poco las distribuidoras apuestan con mayor fuerza sobre la distribución en formato DVD de los anime con mayores seguidores alrededor del mundo. Algunos títulos que antes solo podíamos conseguir en formato VHS como **Evangelion, Lain,** la reedición de **Mazinger Z, Escaflowne, Vampire Hunter, Rurouni Kenshin,** etc... han sido o lo serán en breve reeditados en formato DVD, ofreciéndonos principalmente una calidad de sonido superior al formato VHS, además de ocupar un espacio mucho menor en nuestras estanterías.
De hecho, actualmente algunos títulos de reciente aparición salen al mercado en formato DVD y VHS simultáneamente debido a la gran demanda existente al nuevo formato de visionado, como podría ser por ejemplo el caso de **Jin Roh,** que pudo ser adquirido por primera vez en el pasado **Salón del Manga de Barcelona** celebrado en Octubre en ambos formatos.

Evangelion se ha convertido en otro clásico del anime a nivel mundial.

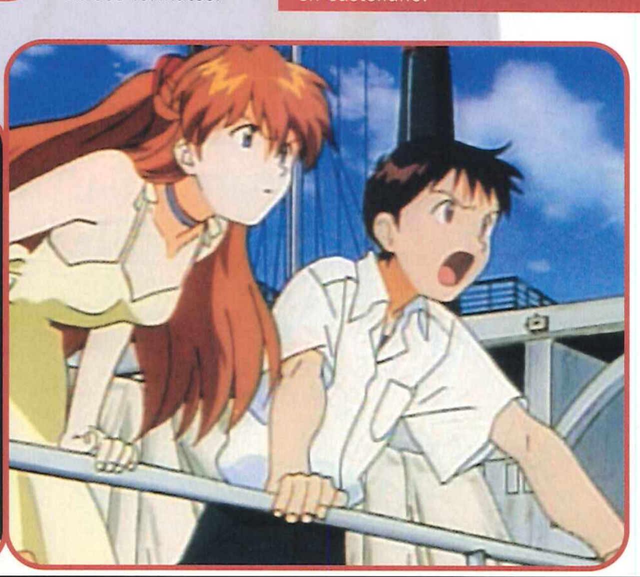
Ocasionalmente también nos hemos encontrado casos en que algunas películas se han editado directamente en formato DVD, como podría ser el caso de **Spriggan,** que llegó a estrenarse en el cine, un privilegio que pocas películas de este minoritario género. Otros títulos parece que son reacios a la hora de salir en formato DVD, como por ejemplo la edición de **Ghost In The Shell,** que desgraciadamente aún no tenemos disponible en España, y cuya única opción de conseguirlo es vía la importación, y lógicamente sin el doblaje en castellano.


Yu Ominae, el protagonista de **Spriggan,** producida por **Katsuhiro Otomo.**

Ni que decir tiene que estamos ansiosos por hincarle el diente a la edición en DVD de **Akira,** o a la de **La princesa Mononoke,** a la que esperamos cuanto antes mejor.

En fin, veremos lo que nos deparará el futuro. De momento esperamos que os haya gustado esta pequeña «puesta al día». Qué sirva como aperitivo. No dejéis de seguirnos en próximos números, dónde os ofreceremos más páginas y mucha actualidad del mejor manga en DVD ■

Lain, la protagonista de una de las series mas introvertidas del panorama anime.





APENAS HAN PASADO CUATRO MESES DESDE SU ESTRENO EN LA GRAN PANTALLA, Y YA ESTÁ AQUÍ. LA ÓPERA PRIMA DE **HIRONOBU SAKAGUCHI**, ARRANCA DE CUAJO TODOS LOS PRECEPTOS QUE TENÍAMOS SOBRE LO QUE ERA POSIBLE EN UNA PELÍCULA DE ANIMACIÓN GENERADA POR ORDENADOR. HABRÁ GUSTADO MÁS O MENOS, PERO SU CALIDAD ES INCUESTIONABLE. VEAMOS SI SE PUEDE DECIR LO MISMO DEL FORMATO QUE NOS CONCIERNE. DESDE ESTAS PÁGINAS INTENTAREMOS DISECCIONAR Y ANALIZAR ESTA JOYA CIRCULAR DE LA ERA DIGITAL.

Sueño, realidad. Bienvenidos a la fantasía final

[Bullseye]

Final Fantasy: La Fuerza Interior

Final Fantasy, La Fuerza Interior, 2001
Director: Hironobu Sakaguchi, Motonori Sakakibara
Actores: Ming-Na, Alec Baldwin, Steve Buscemi, Donald Sutherland, James Woods (voces)
Distribución: Columbia Tristar Home Video
Género: animación/ciencia ficción
Calidad artística: ★★★★★

Disco 1: La Fantasía

La Tierra. Año 2065. Desde la llegada de los fantasmas la población ha sido diezmada y reducida a pequeñas ciudades estado protegidas por cúpulas de energía bio-etérea. En el exterior: un campo árido y desolado donde los espíritus de monstruos colosales deambulan sin oposición alguna. La doctora Aki Ross, con la esperanza de construir un dispositivo capaz de anular la amenaza, recorre el planeta en búsqueda de espíritus diametralmente opuestos a la longitud de la onda fantasma acompañada por la mirada profunda, el doctor Sid y el antagonista de la historia, el general Hein, un militar más que dispuesto a erradicar el peligro por la fuerza, amenazando la vida misma del planeta.


La doctora Aki Ross. ¡Menudo cuerpo!


El general Hein. Un malvado con buenas intenciones... en el fondo.








Este ojo es real, a mi no me engañan...

La palabra completo toma un nuevo matiz con *Final Fantasy.* Desde el primer DVD podemos disfrutar de una colección de ensueño que va a tenernos totalmente abstraídos durante horas. Desde un menú totalmente animado tenemos acceso a la película, al acceso directo a escenas (28 capítulos), la selección de idiomas (inglés y castellano) en DD 5.1 y los subtítulos (castellano, inglés y portugués). Los extras están compuestos por los divertidos comentarios del codirector **Motonori Sakakibara,** el supervisor de secuencias, el supervisor de los fantasmas y el director artístico. Están que se salen. Los comentarios, esta vez menos ociosos y más técnicos, del director de animación, el director de montaje y el editor desvelarán los entresijos del montaje y producción.



Una tercera pista con la banda sonora original aislada y los comentarios del compositor, **Elliot Goldenthal.**

Para disfrute del personal, se ha montado la película, de nuevo, a partir de secuencias de la misma, los storyboards y animaciones sin texturizar. Intercambiando las opciones de audio puede oírse la VO y los comentarios de producción.

Si cambiamos la opción de subtítulos a la última castellano 4, pueden verse interesantes descripciones sobreimpresionadas. Una placentera sesión con 16 fotos de Aki (desde donde puede apreciarse el proceso de modelado: mallas, texturas, pelo). El teaser (VO subtitulada en castellano) y el trailer de cine, son los últimos extras de este primer y cargadito DVD.

DVDRom

Aquellos que dispongáis de una unidad lectora de DVDROM podéis disfrutar viendo nuevamente la película pero con el guión y acotaciones en la parte superior de la pantalla. Tenéis a vuestra disposición la posibilidad de realizar una visita virtual a un escenario 3D donde tendéis a vuestra disposición una buena cantidad de material gráficos y tres nuevos tráileres. La pega, el minúsculo tamaño de la pantalla. Un salvapantallas de Aki y enlace a webs completan este apartado.





La fotografía estática de *Final Fantasy.*

El sueño de Aki.

Disco 2: La realidad

Este segundo DVD empieza tanto mejor que el primero, con una animación, entre bastidores, de Aki paseándose entre el staff técnico y sus compañeros virtuales. Menuda forma de dar la bienvenida. En nuestro largo recorrido encontramos la piedra filosofal del disco 2, el «cómo se hizo *Final Fantasy*», treinta minutos donde se desvelan muchas de las técnicas utilizadas en el film. Durante su pase, aparecerán 16 pequeños recuadros ubicados en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Entrando en ellos se accede a minidocumentales más precisos y técnicos. Por si fuera poco, al visionarlos, podemos acceder (previa pulsación del botón de Audio) a los comentarios del realizador. Otras opciones os permitirán indagar en los antecedentes de los protagonistas. Libre acceso a las fichas de Aki, Sid, Hein, Jane, Gray, Ryan y Neil. Conoceréis a los animadores de cada uno de ellos, os contarán en qué o quién se inspiraron y conoceréis a los dobladores de la VO, actores tan conocidos como **Alec Baldwin** o **Donald Sutherland.**

Mediante otro extra tendréis acceso a los detalles técnicos de los vehículos, donde se describen cada una de las características del Bandit, el Black Boa y el Quatro.

Final Fantasy te permite hacer tus los primeros pinitos como realizador. Se puede montar al gusto la escena del consejo. Basta con seleccionar el orden de la secuencia y ver el resultado. No tiene porqué quedar bien, pero es entretenido.

Conoceréis los entresijos de la fotografía estática de la película, los primeros pasos de *Final Fantasy* en un documental titulado «El proyecto Gray» y los problemas con los que se encontraron para la realización de teaser y el trailer original del film.

Punto y aparte merece el comienzo original de *Final Fantasy,* una pequeña introducción a la compleja trama en la que se basa el film.

Con las tomas falsas disfrutaréis de seis escenas realmente divertidas. Para partirse.

Desgraciadamente no encajaban con el enfoque del director y acabaron por no incluirse en el metraje final.

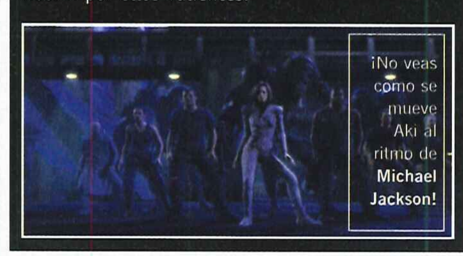
Para finalizar, podréis ver «El sueño de Aki», un montaje sin interrupciones de todos los sueños que se suceden durante la película. La construcción de las escenas, donde se muestra como se iban acoplando los diferentes elementos en la secuencia. Más storyboards y animaciones, esta vez de la escena en que Gray y Aki están en el escáner. Por supuesto, todos los extras vienen subtitulados al castellano para que todos podamos disfrutar de este DVD sin tener que dominar la lengua de Shakespeare como sucede en algunas ediciones de grandes películas.

En definitiva, no está nada mal ¿Verdad? ■

Huevos de Pascua

Encontrarlos supone un reto pero también una gran satisfacción. Dejaremos, pues, que seáis vosotros mismos quienes los encontréis: diseños conceptuales, bocetos, el divertido videoclip de «Thiller» interpretado por Aki y compañía y muchos más. Una pista: en el segundo DVD, desde la pantalla de inicio, colocaros en la opción de menú principal. Pulsar derecha y hacia abajo. Aquí tenéis el primero. Dos veces a la izquierda y activáis el segundo. Fácil ¿No? Los huevos suelen encontrarse en la esquina inferior derecha de los submenús. A por ellos valientes.





¡No veas cómo se mueve Aki al ritmo de **Michael Jackson!**

playDVD crítica DVD

Imagen: 1.85:1 compatible 16:9
Sonido: DD 5.1 castellano e inglés
Subtítulos: inglés y castellano (disco 1) y portugués (sólo en disco 2)

imagen 10

Técnicamente excelente, la imagen no puede ser más nítida y contrastada. Ni defectos de compresión, ni grano ni nada de nada. Ventajas del soporte digital.

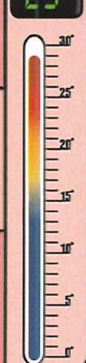
sonido 9

*Impecable uso del DD en todos los canales. La banda sonora original de **Elliot Goldenthal,** así como los efectos de sonido bombardearán todos y cada uno de los recovecos de vuestro salón.*

+ extras 10

¿Queda algo más por decir? Creo que no. Sublimes.

29°





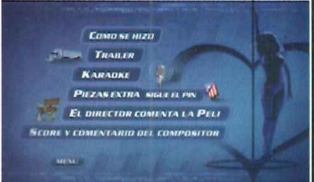
[Alan Smithee]

Torrente 2 Misión en Marbella

Nunca segundas partes tuvieron mejores ediciones

Torrente 2, misión en Marbella, 2001
Director: Santiago Segura
Actores: Santiago Segura, Gabino Diego, Tony Leblanc, Jose Luis Moreno
Distribución: Warner
Género: comedia
Calidad artística: ★★★★★







Vuelven las aventuras de este disparatado personaje que ha hecho subir la cuota del cine español gracias a su espectacular éxito de taquilla. Por eso **Warner** ha decidido dedicarle una edición en DVD de lujo. De hecho se puede decir que el DVD de *Torrente 2* es una de las mejores ediciones en DVD de una película española. La presente edición contiene dos discos presentados con menús musicales acompañados de elaboradas animaciones.

El primer DVD contiene la película, y como extras podemos encontrar un «así se hizo» de 20 minutos presentado por **Santiago Segura,** con entrevistas a los actores de su película; el trailer de la película, el karaoke de la canción «Misión en Marbella». En este primer disco también encontramos dos pistas de audio de comentarios. En la primera encontramos los interesantes y divertidos comentarios de **Santiago Segura** que no tienen ningún desperdicio. La otra pista contiene la banda sonora aislada y comentada por su autor **Roque Baños** (sólo aconsejables para fanáticos de las BSO). Por último encontramos un extra titulado «Sigue al pin», un extra muy similar al de «sigue al conejo» de la edición en DVD de *Matrix*. El pin del Athlético de Madrid (como no) aparece 11 veces a lo largo de la película y nos muestra como se rodaron las escenas, incluyendo el trabajo de la segunda unidad dirigida por **Juamma Bajo Ulloa.**

El segundo DVD contiene el grueso de los extras; El menú principal esta separado en 5 apartados: El primero es El rodaje, que incluye como se hicieron los divertidos y sofisticados títulos de crédito (5'); el casting de lolitas que a través de un montaje (4') de la escena de las bragas, se nos muestran algunas de las niñas que se presentaron para el casting,; escenas descartadas, que contiene 7 escenas (4'), dos de ellas incluidas en la película, pero aquí están extendidas; tomas falsas (12'); pruebas de cámara que a modo de video musical se nos muestran las pruebas de cámara. Todos estos extras incluyen la posibilidad de oír los comentarios de Segura; por último encontramos piezas extra que es sin duda alguna el extra más completo de esta edición, contiene 42 piezas, cada pieza tiene una duración de entre 1 y 2 minutos alguna incluso casi llega a los 3 minutos, las piezas tocan todos los aspectos de la película, incluyendo los cameos.

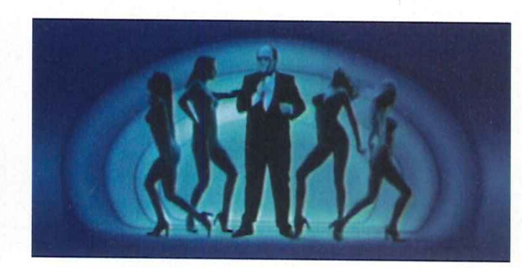
El segundo apartado lo componen los spots de la película, y que incluye el divertidísimo spot que **Santiago Segura** y **Alex de la Iglesia** (como cámara) rodaron en la casa de **Antonio Banderas,** que en un principio iba a hacer el papel de investigador que terminó realizando **Antonio Resines.**

El tercero se llama «Cantan los amiguetes». Durante 4 minutos se muestran imágenes de las grabaciones en estudio de las canciones de la película, incluye imágenes de **Sabina, Inés Sastre, Santiago, José** (cruz y raya) y del mismísimo **José Luis Moreno** cantando. Tanto el segundo como este tercer apartado tiene opción de comentarios de quien ya sabéis.

El cuarto y quinto apartado lo componen una extensa galería de fotos y una demo del videojuego de la película, respectivamente. Obviamente se necesita un PC para jugar a éste último.

Por último una curiosidad: dentro del menú principal de extras esta oculto un montaje de 16 minutos con imágenes de **Santiago Segura** en diferentes programas promocionando la película, también incluye imágenes de la famosa apuesta de crónicas marcianas, encontrar este huevo oculto es muy fácil.

Esta edición también incluye un folleto, de obligada lectura, con diferentes criticas sobre la película y comentadas por **Santiago Segura** ■





Tony Leblanc repite en la secuela en un papel de villano, familia de Torrente, por supuesto.



Santiago Segura se «entrenó» a fondo para conseguir este cuerpo y encarnar mejor a Torrente.

ficha técnica

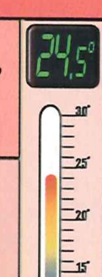
playDVD

Imagen: 1.85:1 compatible con 16:9
Sonido: DD 5.1 en castellano
Subtítulos: inglés, francés y castellano para sordos

imagen 7
La imagen esta demasiado comprimida y eso se nota, sobre todo en televisiones de gran tamaño.

sonido 8
Buenos efectos sonoros, no demasiados, de agradecer que se haya incluido una pista con sonido DTS 5.1., pero el sonido directo va variando de intensidad.

extras 9,5
Estamos ante la mejor edición que se ha hecho hasta la fecha de una película española.



Cocodrilo Dundee, en Los Ángeles

[Alan Smithee]

Dundee de nuevo en la jungla de asfalto

Mick Dundee (Paul Hogan) su mujer (Linda Kozlowsky) y su hijo Mikey volverán a la salvaje vida de la ciudad.

Cocodrilo Dundee, en Los Ángeles, 2000
Director: Simon Wincer
Actores: Paul Hogan, Linda Kozlowski
Distribución: Manga Films
Género: comedia
Calidad artística: ★★★★★

Tercera entrega de las aventuras de Cocodrilo Dundee. Esta vez nuestro amigo Mick Dundee tiene que viajar a Los Angeles, ya que su esposa Sue tendrá que hacerse cargo temporalmente de la sucursal que el periódico de su padre tiene en esta ciudad, sustituyendo al antiguo responsable que ha muerto en extrañas circunstancias.
El menú principal del DVD es animado y con música, algunos submenús también contienen alguna parte de la B.S.O.; como extras en el dvd encontramos una pequeña presentación de **Paul Hogan** realizada para la edición del dvd (subtitulada), una entrevista con **Paul Hogan** y su mujer **Linda Kozlowski** (subtitulada) realizada durante su visita a nuestro país para promocionar la película, el DVD también contiene otra entrevista a **Paul Hogan** titulada «charlando con Cocodrilo», pero sin duda alguna los extras más interesantes de la edición son las escenas del rodaje y el «making of» (subtitulado). Esta edición se completa con el trailer y un extracto de la rueda de prensa que se celebró en Barcelona.■

PLAY DVD ficha técnica DVD VIDEO
Imagen: 1:85:1 compatible 16:9
Sonido: DD 5.1 castellano e inglés
Subtítulos: castellano

imagen 7,5
El master utilizado es de buena calidad, los colores son vivos y las imágenes no están muy contrastadas.

sonido 7
La película no posee muchos efectos sonoros, la mayoría son de ambientación, tanto la pista en V.O. como la castellana están en 5.1.

extras 6
La presente edición es superior a la americana, ya que contiene más extras, algunos realizados exclusivamente para el DVD.

20,5°

El Día de la Bestia

[Dir. Fuster]

¡Padre, mire como vuelo!

HOT PLAY DVD

Jose María (Santiago Segura) ayudará al padre Ángel aunque sea por las malas.

El Día de la Bestia, 1995
Director: Álex de la Iglesia
Actores: Álex Angulo, Santiago Segura, Terele Pávez, María Grazia Cucinotta...
Distribución: Sogepaq
Género: Acción
Calidad artística: ★★★★★

A través de un estudio cabalístico de la Biblia, el Padre Ángel Beriartúa (**Álex Angulo**) descubre que el anti-cristo nacerá en Madrid durante la nochebuena de mil novecientos noventa y cinco. Éste viajará hasta la capital, para encontrar al diablo y matar a su retoño, siendo acompañado en su cruzada, por el ídolo de la telebasura esotérica Profesor Cavan (**Armando de Razza**) y su escudero, el heavy José María (**Santiago Segura**).
La copia de está nueva versión del DVD corregida y mejorada, es de una calidad muy superior a todas las editadas anteriormente, sacadas de la copia manchada de impurezas y en mal estado que «tiró» **Fotofilm Madrid** en el momento de su lanzamiento en vídeo y su posterior edición en DVD.

Para esta nueva versión también se ha recuperado el sonido digital del film; la mezcla original de *El Día de la Bestia* era en Dolby Digital 5.1, pero se distribuyó en DOLBY SR, al no haber en ese momento (en España), cines con el equipo necesario y por esa razón había quedado inédito hasta la fecha. **De la Iglesia** tambien ha corregido un par de planos temblorosos y añadido un subtitulado (que **Andrés Vicente Gómez**, el productor del film, consideraba innecesario) a un dialogo en italiano, que mantiene **de Razza** con **Gianni Ippoliti**.
El DVD incluye menús y selección de escenas animados, una presentación del film por **Álex de la Iglesia** (no os perdáis sus títulos de crédito), las filmografias de **Álex Angulo, Santiago Segura, Armando de Razza, Terele Pávez, Nathalie Seseña** y **Álex de la Iglesia**, trailer cinematográfico y spot televisivo, así se hizo («Así llegó El Día de la Bestia», emitido originalmente en **CANAL+**), y una galería de imágenes con material promocional (pressbooks, etc.), carteles y pósters de diferentes paises, fotos de rodaje y foto fija ■

PLAY DVD crítica DVD VIDEO
Imagen: formato panorámico 1:85:1
Sonido: DD 5.1 castellano
Subtítulos: castellano para sordos, italiano, inglés y francés

imagen 9
Nítida y libre de las manchas de la primera edición, gracias a la remasterización de la imagen, realizada especialmente para esta «edición de coleccionista».

sonido 9
Impecable y espectacular gracias a la pista de 5.1, que apoya y da fuerza a la acción del film. En esta versión escucharéis diabólicos sonidos que no habiais oído en las anteriores copias del film.

extras 7
Aunque los extras no son nada del otro mundo, supera con creces a la primera edición del film en DVD. A destacar la presentación y los comentarios a cargo de Álex de la Iglesia.

25°



El diario de Bridget Jones.

Diario de buenas intenciones.

Dridget (Renée Zellweger) compartirá cama con su díscolo jefe (Hugh Grant)

El diario de Bridget Jones, 2001
Director: Sharon Maguire
Actores: Renne Zellwegger, Hugh Grant, Colin Firth
Distribución: Columbia/Universal
Género: comedia
Calidad artística: ★★★★★







El diario de Bridget Jones es una película realmente divertida y que se disfruta sin caer nunca en el tedio. Buenas interpretaciones y una factura típica de las casi siempre bien intencionadas y no siempre logradas comedias con el típico sello británico.
Por su parte, el DVD ofrece una presentación visual más bien austera y simple aunque bien accesible y clara. A pesar de que no estemos ante una edición rebosante de extras, los que trae son curiosos y se agradecen. A destacar la sucesión de escenas eliminadas, algunas de ellas realmente divertidas y merecedoras de haber estado presentes en el montaje final. Un breve documento de apenas diez minutos nos ofrece la oportunidad de oír ciertas opiniones sobre los personajes de boca de sus propios intérpretes, así como de la directora y de la autora del libro en el que se basa la película. Un par de videos musicales y una selección de algunos de los artículos publicados en la prensa de los archiconocidos diarios previos a su novelización completan los extras, además de la pista de comentarios de la directora.



Si se desea pasar un buen rato es obligada su visión en V.O para disfrutar plenamente de la magnífica interpretación de **Zellweger** (lamentando la ausencia de subtítulos en castellano), y por supuesto de la fuerza melódica del siempre magnífico **Patrick Doyle** ■

ficha técnica DVD

Imagen: 2.35.1
Sonido: DD 5.1 inglés, francés,
Subtítulos: inglés y francés

imagen — 7 — 21°

Imagen clara y nítida, sin ninguna distorsión. Criticar nuevamente el nefasto cambio de capas ¿Por qué no aprovechan los fundidos para ubicar estas transiciones?

sonido — 8

Buena calidad DD 5.1 en los distintos idiomas, exceptuando los comentarios en Dolby 2.0 no subtitulados. Destacar la bellísima banda sonora del compositor **Patrick Doyle.**

+ extras — 7

Reducidos pero interesantes. Atención a las escenas eliminadas (sólo subtituladas en inglés y francés) y a las entrevistas, (tampoco sin subtitular en castellano).



Blow [B-51]

Para adictas a Johnny Depp

Blow, 2001
Director: Ted Demme
Actores: Johnny Depp, Jordi Mollà, Penelope Cruz, Ray Liotta
Distribución: Columbia
Género: thriller
Calidad artística: ★★★★★

Blow ha tenido una carrera comercial breve, y a nuestro entender merecidamente, ya que la película es poco original, no aporta nada nuevo y su estructuración y empaque visual resulta cansina, los maquillajes son excesivos, rozando lo risible y ciertas intepretaciones son en exceso cargantes, sobretodo las de **Depp**, **Mollà** y la, por suerte, poco presente **Penélope «Pedro!!!» Cruz.** Esperemos que esta última no malogre la esperadísima nueva película de **Cameron Crowe.**

La edición en DVD, sin embargo, es excelente, y posee una pista de comentarios muy acertada. Los oradores son el director **Ted Demme** y **George Jung,** cuya vida retrata la película. Comentarios técnicos y autobiográficos se entremezclan y bien merecen ser oídos a pesar de que en determinados pasajes resulten inaudibles (una lástima la no presencia de subtítulos en los mismos). Las escenas eliminadas (unas cuantas) son en su mayoría extensiones de secuencias ya presentes en el filme, y de lejos no llegarían a cubrir los 45 minutos de metraje eliminado del primer montaje y que el propio **Demme** menciona durante la entrevista que realiza a **George Jung,** filmada de un modo un tanto peculiar e innecesario. Otros documentales versan sobre Colombia y el tráfico de estupefacientes (24') y otro breve documento médico de los efectos de las drogas (interesantes: sí. Necesarios: pues NO). En definitiva, un DVD que no desmerece, pero a posibilidad de elección nos decantaríamos más bien por *Carlito's Way* o *Donnie Brasco* ■



ficha técnica DVD

Imagen: 2.35:1
Sonido: DD 5.1 inglés, castellano
Subtítulos: castellano

imagen — 8 — 22°

Correcto transfer, con cierto grano en determinados pasajes, sobretodo en los flasbacks de la infancia, seguramente ya inherentes a la misma filmación.

sonido — 7

Más que aceptable DD 5.1 (comentarios en Dolby 2.0 no subtitulados). Los problemas surgen en la pista de comentarios, muy bajos e imperceptibles.

+ extras — 7

El diario de rodaje y las escenas eliminadas son interesantes. El resto de documentos, innecesarios.

[Alan Smithee]

Los ríos de color púrpura

Los franceses también saben hacer thrillers

Los ríos de color púrpura, 2000
Director: Mathieu Kassovitz
Actores: Jean Reno, Vincent Cassel
Distribución: Columbia
Género: thriller
Calidad artística: ★★★★★

Vincent Cassel de nuevo interpreta a un personaje extremo.

El director **Mathieu Kassovitz** (*El odio*, *Asesino*), y también actor, (actualmente podemos apreciar esta faceta en la fabulosa *Amelie*) dirige este entretenido thriller en el que el comisario Pierre Niémans (**Jean Reno**), experto en casos de asesinato, es llamado para investigar un espeluznante crimen. A su vez un joven detective de la policía local (**Vincent Cassel**) investigará una serie de pequeños y extraños sucesos. El camino de ambos policías se cruzará llevándolos a descubrir misteriosos y horribles secretos que se ocultan entre las famosas paredes de la Universidad de Gueron.
La presentación de la edición de este DVD es sencilla con unos menús fijos y sin música. Como extras tan solo contiene una pista con la banda sonora aislada y comentada por su autor **Bruno Coulais**, los comentarios están en francés (subtitulados) y en ellos **Bruno** habla de el proceso de creación, el sistema de grabación utilizado, de las referencias (cinematográficas) que le inspiraron y de cómo la música interactúa con la película y el espectador. Los comentarios resultan de lo más didáctico, **Bruno Coulais** demuestra tener fluidez para los comentarios. Seguramente ha dado muchas clases.
También encontramos un trailer con sonido DD 5.1 y dos «teasers» (subtitulados) y uno de ellos también en glorioso DD 5.1. Aunque nada tenga que ver con la película, también podemos visionar los trailers de *Limite vertical*, *El coleccionista de huesos* y *Godzilla*.
En definitiva, nada que ver con la esperadísima edición en 2 discos que incluía un mayor número de extras así como los comentarios del director y que por razones legales se ha visto sensiblemente (y desgraciadamente) reducida en nuestro en nuestro país ■

playDVD crítica DVD
Imagen: 2.35:1 compatible con 16:9
Sonido: DD 5.1 castellano, inglés y francés
Subtítulos: inglés y castellano

imagen 9
Colores muy vivos, contrastados, la imagen es limpia y de gran nitidez.

sonido 9
Buenos y trabajadísimos efectos sonoros, con una banda sonora realmente envolvente grabada, directamente en 5.1.

extras 4
Todos separábamos la completísima edición anunciada, de momento tendremos que conformarnos con la música aislada comentada y muchos trailers.

22°

[Alan Smithee]

La hora de la araña

Las aventuras de un policía novelista

La hora de la araña, 2000
Director: Lee Tamahori
Actores: Morgan Freeman, Monica Potter, Michael Wincott
Distribución: Paramount
Género: thriller
Calidad artística: ★★★★★

Segunda entrega de las aventuras del policía Alex Cross (**Morgan Freeman**), personaje al que ya tuvimos ocasión de conocer con *El coleccionista de amantes*.
En *La hora de la araña* Alex Cross debe investigar la desaparición de la hija de un senador. Para ello contará con la ayuda de una agente del servicio secreto (**Monica Potter**). Ambos seguirán una serie de pistas que les llevarán a un asombroso descubrimiento.
Definitivamente nuestro querido **Morgan Freeman** se ha encasillado en el papel de policía, un rol que sigue repitiendo una vez tras otra desde la ya mítica *Seven*.
El menú principal del DVD es animado y con música separado en 12 capítulos. Como extras el DVD contiene un trailer (sin subtitular) y el «así se hizo» (14', subtitulado) que incluye entrevistas con **Morgan Freeman**, **Monica Potter**, **James Patterson** (autor de la novela) y el productor **David Brown**. Al igual que sucedía en *El coleccionista de amantes* los extras son francamente escasos ■

playDVD crítica DVD
Imagen: 2.35:1
Sonido: DD5.1 inglés. DD5.0 castellano
Subtítulos: inglés para sordos, inglés, holandés, portugués y castellano

imagen 8
El master utizado es de buena calidad, imágenes bien costradas y definidas, colores vivos.

sonido 8
Buenos efectos sonoros que se van desarrollando a lo largo de la película aportando ese clima necesario para un thriller.

extras 3
Es un DVD que no pasara a la historia por los extras que contiene; «así se hizo» y trailer.

19°



Tortugas Ninja
¡Cowabunga!

[Dr. Furter]

Tortugas Ninja, 1990
Director: Steve Barron
Actores: Judith Hoag, Elias Koteas, Raymond Serra
Distribución: Manga Films
Género: acción
Calidad artística: ★★★★★

Gracias a unos misteriosos mocos radiactivos y mutagénicos, cuatro pequeñas tortugas se transforman en los nuevos héroes de la ciudad de Nueva York. Los quelonios son entrenadas en su lucha contra el crímen por otra víctima de la mutación genética, una rata llamada Splinter (**Kevin Clash**), que se convierte en su tsen-tsei y les enseña todo lo que sabe sobre ninjitsu (Splinter era la mascota de Hamato Yoshi, un maestro ninja).
Teenage Mutant Ninja Turtles, fue realizada en plena fiebre de la "tortugomanía" (1990) y estaba basada en los personajes del cómic creado por **Kevin Eastman** y **Peter Laird**. El film recuperaba parcialmente el tono oscuro del cómic (según Eastman y Laird, su obra era un homenaje, a la sangrienta *Ronin* del artista del comic-book americano **Frank Miller**), que las tortugas habían perdido debido a su colorista y mega-popular serie de animación, destinada a un público más infantil.
Escaso material adicional, que incluye el trailer, fichas artísticas, ficha técnica y filmografía selecta, además del «también en DVD»■





10 + 2 La noche mágica
¿En euros?

[Jokerman]

10 + 2. La noche mágica, 2001
Director: Miquel Pujol Lozano
Actores: varios
Distribución: Lauren Films
Género: animación
Calidad artística: ★★★★★

Dentro de la serie *10 + 2*, han aparecido recientemente dos filmes. Uno de ellos es éste que tenemos entre las manos.
Numerolandia es el lugar donde se ha creado un universo donde animales, personas y números viven grandes aventuras. Lejos de ser una producción adulta, la película está destinada a los mas peques de la casa. Ellos si que disfrutarán con todos los personajes.
Ambientada como cuento de navidad, se hace muy propicia en estos dias.
El DVD es muy sencillo y de fácil navegación. Pero tampoco se le puede pedir mucho más.
El material adicional en cambio, si que se le puede pedir bastante mas de lo que ofrece. Es muy poco y además de poca duración. Comienza con una Ficha técnica, trailers (doblados) de otras producciones - *Agnes Brown* y *El indomable Will Hunting*- , el trailer de 10 + 2 El gran secreto (en castellano y catalán), y el trailer de la película que nos ocupa. A destacar un corto «así se hizo» de sólo 5' de duración.■





Un soplo de aire fresco, Disney se renueva
El Emperador y sus Locuras

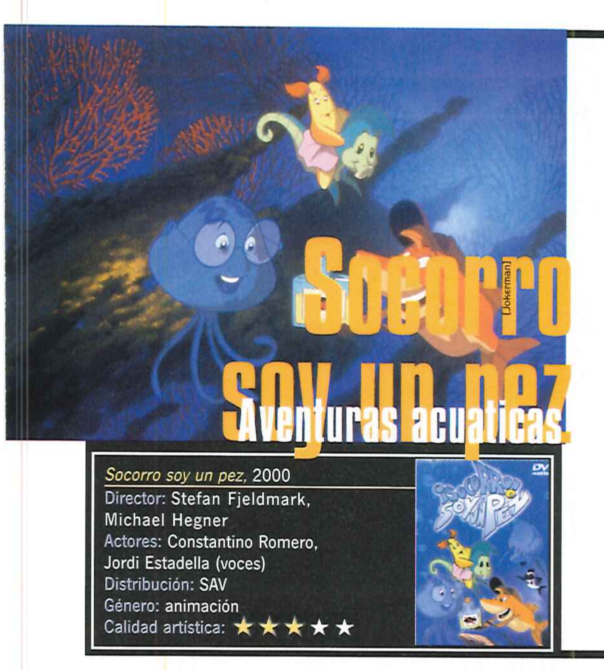
[Dr. Furter]

HOT PLAY2DVD

El Emperador y sus Locuras, 2000
Director: Mark Dindal
Actores: David Spade, Eartha kitt, John Goodman
Distribución: Buena Vista
Género: animación
Calidad artística: ★★★★★

Yzma, la ambiciosa administradora del reino, es despedida de su cargo por capricho de su arrogante emperador, Cuzco. Indignada, prepara su acto de venganza junto a su inútil pero bonachón compinche (y algo más...ejem) Kronk y usando el viejo arte de las ciencias ocultas, preparará una poción que convertirá a Cuzco en una pulga. Pero como era de esperar, Kronk se equivoca y en vez de la poción, administra al insoportable soberano «extracto de llama», que convertirá al susodicho en una ídem. En definitiva, un film fresco y renovador, repleto de diálogos y gags inteligentes, para toda la familia, en el que es muy probable que se diviertan más los padres, al estar repleto de guiños al público adulto. Lo mejor de la Disney en años.
Los extras incluyen la escena eliminada de «La destrucción de la aldea de Pacha» (V.O. subtitulada, presentada por su productor **Randy Fullmer** y su director **Mark Dindal**), el vídeo musical «El baile de la llama» (V.O., interpretado por el grupo musical «**Rascal Flatts**»), el baile «El baile de la llama» (V.O. subtitulada, el mismo videoclip de los «Flatts», pero con un tipo haciendo la coreografía en el margen de la imagen, en plan comentario para sordos), el juego «Salvar al emperador» (sencillito, pero entrenido), el making of (V.O. y castellano, que incluye «Viaje al Perú», «Imágenes generadas por ordenador» y «Actores de doblaje»), Trailer de cine (V.O. y castellano), comentarios de audio del director y del productor (V.O. subtitulada), Vídeo musical de **Sting** (V.O. subtitulada, con una breve introducción del artista) ■





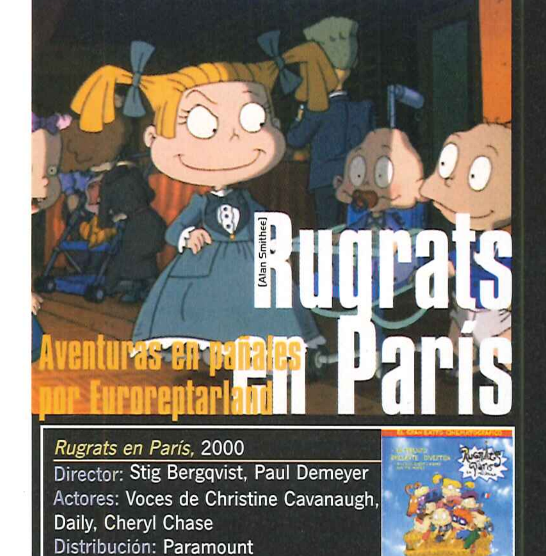
Socorro soy un pez

Aventuras acuáticas

Socorro soy un pez, 2000
Director: Stefan Fjeldmark, Michael Hegner
Actores: Constantino Romero, Jordi Estadella (voces)
Distribución: SAV
Género: animación
Calidad artística: ★★★★★

Socorro soy un pez esta destinado para un público joven, pero los más mayores no se aburrirán con ella. El argumento es sencillo pero efectivo. Unos niños toman un brebaje y se convierten en peces. A partir de ese momento viven un sinfín de aventuras para intentar recuperar su forma humana. Al más puro estilo Disney, la película contiene canciones y está magistralmente doblado al castellano por dos monstruos del doblaje: **Constantino Romero**, **Jordi Estadella**. La edición está muy cuidada. Quizás los menús sean demasiado sencillos, pero son de fácil manejo y con pequeñas animaciones. En el apartado de material adicional es donde esta edición sube de nota considerablemente. A los ya clásicos trailer y Ficha técnica, se unen un «así se hizo» en castellano de 17', un documental sobre el Doblaje (castellano) de 7', donde hablan entre otros **Constantino Romero** y **Jordi Estadella**, Una pequeña entrevista de 5' a los directores (castellano y catalán). Además cuenta con un videoclip de la canción principal y un entrevista al grupo que la canta - **Little trees**- de 7' (subtitulado). Casting de voces, incluye la final del programa de TV que hizo el concurso. Un trailer de La historia de una gaviota (castellano). Karaoke de 5 canciones de la película, tanto en castellano como en inglés y finaliza con Las voces de los personajes y con 2 Spots (castellano) ■





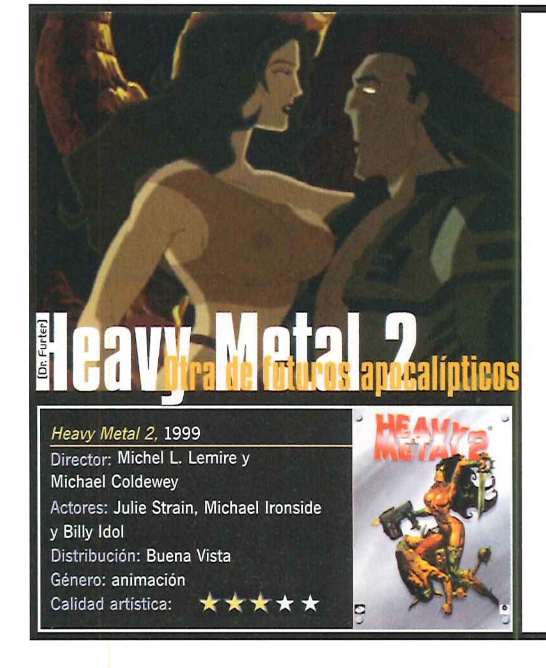
Rugrats en París

Aventuras en pañales por Euroreptarland

Rugrats en París, 2000
Director: Stig Bergqvist, Paul Demeyer
Actores: Voces de Christine Cavanaugh, Daily, Cheryl Chase
Distribución: Paramount
Género: animación
Calidad artística: ★★★★★

Rugrats en París, supone la segunda incursión en la pantalla grande de nuestros queridos y simpáticos, Tommy, Chukie, Angelica y toda su pandilla. El animatronic de la nueva atracción del parqué de atracciones de Paris, en Euroreptarland, se ha estropeado. Para reparar la maquina los encargados de Euroreptarland reclaman los servicios de Stu Pickles, que se desplaza a Francia con toda su familia y amigos. Una vez en Francia nuestros pequeños harán de las suyas buscando una madre para Chuckie.
El menú principal contiene una pequeña animación y las voces (en V.O.) de los personajes. Como extras este DVD contiene un «así se hizo» (subtitulado) titulado «*Los Rugrats en París*»; una sorprendente demostración de los efectos de sonido de la secuencia del sueño de Chuckie Chan. También destaca los dos finales alternativos (subtitulados) para el malvado personaje de Coco, un video musical, además del habitual trailer (sin subtitular) y dos divertidos spots, que completan unos extras más que interesantes ■



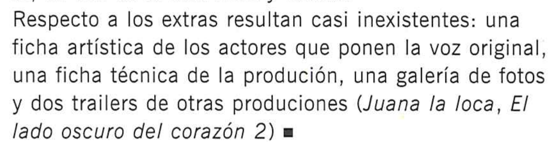


Heavy Metal 2

Otra de futuros apocalípticos

Heavy Metal 2, 1999
Director: Michel L. Lemire y Michael Coldewey
Actores: Julie Strain, Michael Ironside y Billy Idol
Distribución: Buena Vista
Género: animación
Calidad artística: ★★★★★

«*Heavy Metal 2*» (o «*Heavy Metal 2000*») poco tiene que ver con la «*Heavy Metal*» original. Para empezar la primera estaba formada por varias historias cortas, mientras que esta secuela (por llamarla de algún modo) tan solo tiene un hilo argumental. «*Heavy Metal 2*» está basada en un cómic de **Kevin Eastman** (uno de los creadores de las «*Tortugas Ninja*») y del celebérrimo artista de «comicbook» **Simon Bisley** (autor de «*Lobo*» o «**Juez Dredd**» entre otros). La animación en general, no está del todo mal, pero no es nada del otro mundo (a destacar algún efecto digital y poco más), pero alguno de los problemas graves que presenta el filme es que su argumento, más o menos original (no entraremos en detalles), podría haberse solucionado sin problemas, en una media hora aproximadamente, en vez de la casi hora y media.
Respecto a los extras resultan casi inexistentes: una ficha artística de los actores que ponen la voz original, una ficha técnica de la produción, una galería de fotos y dos trailers de otras produciones (*Juana la loca*, *El lado oscuro del corazón 2*) ■





HOT PLAY=DVD

[Rakh]

El Protegido

El nacimiento de un superhéroe

El Protegido, 2000
Director: M. Night Shyamalan
Actores: Bruce Willis, Samuel L. Jackson, Robin Wright
Distribución: Buena Vista
Género: thriller
Calidad artística: ★★★★★

La última gran peripecia de **Shyamalan**, de nuevo acompañado por **Bruce Willis**, hace su entrada en el mundo del DVD. El protegido es una deslumbrante película capaz de narrar un argumento propio de cómic desde una perspectiva, gracias a su ritmo fílmico, increíblemente próxima y real. Largos planos-secuencia minuciosamente estudiados de antemano estructuran una película con fuerte personalidad propia. Su mayor virtud radica, precisamente, en saber crear una estructura fílmica «a contracorriente» en la que la separación entre el tipo de historia que cuenta y el modo en que el director la visualiza es muy grande.

El DVD cuenta con un «así se hizo» «de pr vecho», es decir, no es un spot publicitario de media hora. Nos explica todo el proceso de creación, testimoniado por gran parte del equipo técnico, y cuenta también con la intervención de **Willis.**
Merecen especial atención las escenas eliminadas, de imagen impecable, perfectamente sonorizadas y con su banda sonora. Todas van precedidas del comentario del director. Algunas son de gran complejidad (como el flash-back de Elijah, que tardaron dos días en rodar) y otras tan sólo sirven para ahondar en los sentimientos de los personajes (evidenciando su no inclusión definitiva en el filme).
Los menús son sencillos y elegantes, al son del leit motiv creado por **Newton Howard** para el filme. Todo el DVD está subtitulado. También se incorpora el tráiler de cine de *El protegido,* así como el de muchos otros que se inician tan sólo arrancar el DVD, una torpeza harto indeseable que castigará la nota final de los extras■

crítica DVD — play=DVD

Imagen: 2.35:1 compatible 16:9
Sonido: DD 5.1: castellano, inglés y francés; 2.0: checo y húngaro
Subtítulos: castellano, inglés, portugués, francés, holandés, polaco, checo, húngaro...

imagen — 7,5
El transfer es perfecto conservando la fotografía realista, retrato de la vida gris que lleva el protagonista.

sonido — 8
***Shyamalan** prohibió el uso de ningún sonido prefabricado, todos fueron creados para la película. A destacar la escena que Elijah cae por las escaleras.*

extras — 7,5
*Notables, aunque un poco escasos para lo que hay en el mercado, son de gran calidad. A destacar las escenas eliminadas presentadas por **Shyamalan.***

25°

HOT PLAY=DVD

[Kunda]

El sexto sentido

Veo un director con talento...

El sexto sentido, 1999
Director: M. Night Shyamalan
Actores: Bruce Willis, Toni Colette, Olivia Williams, Haley Joel Osment, Donney Wahlberg
Distribución: Buenavista
Género: thriller
Calidad artística: ★★★★★

El sexto sentido representó en el cine la inmejorable carta de presentación de **M. Night Shyamalan**, un joven cineasta hasta entonces desconocido. En la edición en DVD, el mismo filme es el máximo exponente de todo lo que puede ofrecer este sistema de reproducción digital: una imagen impecable, un sonido estremecedor y unos extras interesantísimos. A estas alturas, poco podemos contar de un filme que fue un boom creciente de taquilla y que redefinió a **Bruce Willis** como actor, además de descubrir a un pequeño genio de la interpretación: **Haley Joel Osment** (elegido después por **Spielberg** para el niño-robot de *A.I.*). **M. Night Shyamalan** puso en esta película todo su ingenio e inteligencia tanto como escritor (con un guión magistral, coherente y que admite revisiones) y como cineasta (con una planificación al detalle de la imagen, los efectos de sonido y un casting de lujo). Total, una joya del cine actual que después ha inspirado (¿o no?) otros recientes filmes de suspense sobrenatural...
El DVD es excelente en todos los sentidos. Cabe resaltar la calidad de los extras y la actitud comunicativa de **Shyamalan,** quien se dirige al espectador para desentrañar con pasión todos los secretos del rodaje de *El sexto sentido*. Shyamalan presenta todos los contenidos adicionales, entre los que destacamos la «ambientación musical y de sonido», las «reglas y pistas», «el reparto», las escenas eliminadas (con un final extendido) y la conversación con **Shyamalan.** Todo ello perfectamente subtitulado al castellano. En resumen, toda una oportunidad para revisar aquel filme que sorprendió a medio mundo ■

El doctor Malcom Crowe (**Bruce Willis**) ayudará al joven Cole (**Haley Joel Osment**) a conciliarse con los muertos.

crítica DVD — play=DVD

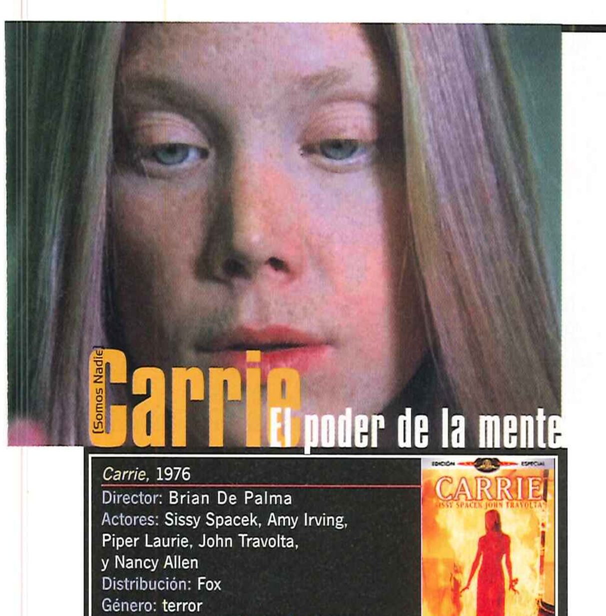
Imagen: 1.85:1 compatible 16:9
Sonido: DD 5.1 en castellano e inglés
Subtítulos: Castellano, inglés, inglés para sordos y portugués

imagen — 9
*Increíble fotografía, tenebrosa e inquietante, de **Tak Fujimoto**, máximo responsable de la también sobresaliente imagen de **El silencio de los corderos.***

sonido — 9
Perfecto. M. Night Shyamalan planificó al detalle cada respiración, cada efecto de sonido, cada sensación. Además, el filme cuenta con una extraordinaria banda sonora a cargo de James Newton Howard.

extras — 9
*Los extras nos descubren a un **Shyamalan** que adora la posibilidad que el DVD le ofrece de comunicarse con su público. Valen la penatodos y cada uno de los extras que, además, están perfectamente subtitulados.*

26°



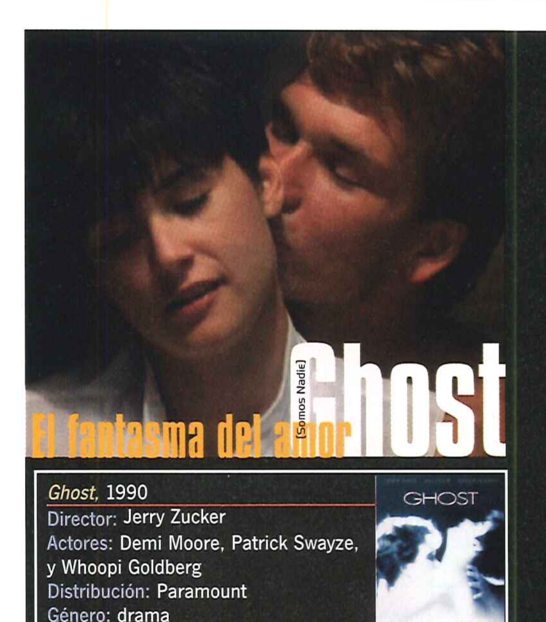
Carrie, 1976
Director: Brian De Palma
Actores: Sissy Spacek, Amy Irving, Piper Laurie, John Travolta, y Nancy Allen
Distribución: Fox
Género: terror
Calidad artística: ★★★★★

Brian de Palma, como ya hizo **Stanley Kubrick** en *El Resplandor*, recreó magistralmente para la gran pantalla una novela de **Stephen King**. *Carrie* habla de esa adolescencia cruel, injusta con los que no son de su clase, que actúa bajo parámetros estereotipados libertad juvenil. Carrie (**Sissy Spacek**), una joven con poderes mentales, adolece de todo eso debido a las fuertes convicciones religiosas de su madre (**Piper Laurie**). La película posee una atmósfera tenebrista, viciosa, aunque, en ocasiones, tierna y virginal. Ese contraste está magníficamente conseguido en base a una cuidada fotografía y una B.S.O. al más puro estilo **Hitchcock**.
Los extras también merecen atención, pues podemos disfrutar de dos documentales de unos 40 minutos sobre cómo se eligieron a los actores (subtitulado), casting que curiosamente sirvió para dilucidar el reparto de *Carrie* y de *La Guerra de las Galaxias* de **George Lucas**.
También aparece otro breve fragmento en el que el guionista **Lawrence D. Cohen** cuenta como, a partir la historia de **Stephen King**, se hizo un musical de Broodway. Por último están el trailer original (sin subtítulos), una galería de fotos, y el proceso de creación literaria del libro de King (en inglés) ■



ficha técnica DVD — playDVD — 21'5"
Imagen: 1.85:1 compatible 16:9
Sonido: DD 5.1 en inglés, castellano, y alemán
Subtítulos: castellano, inglés y alemán

imagen	sonido	+ extras
7	8	6,5



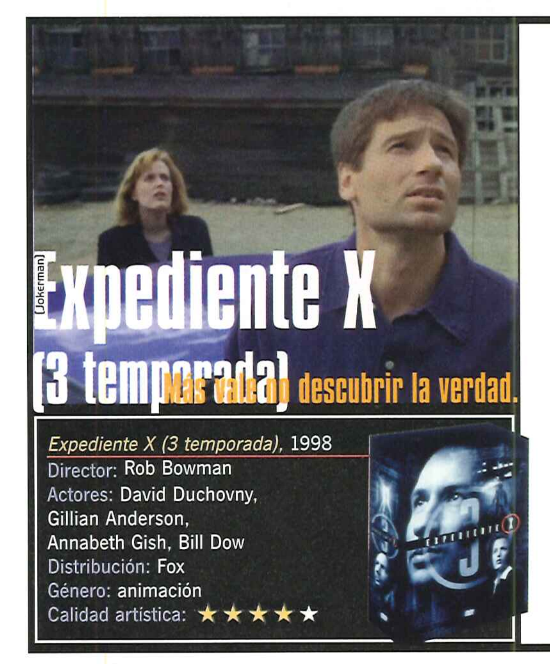
Ghost, 1990
Director: Jerry Zucker
Actores: Demi Moore, Patrick Swayze, y Whoopi Goldberg
Distribución: Paramount
Género: drama
Calidad artística: ★★★★★

Todavía hoy rememoramos con cierta nostalgia esa secuencia tremendamente sensual y erótica en la que los personajes de **Demi Moore** y **Patrick Swayze** jugueteaban con un torno de barro. La canción que acompañaba a la acción también se nos grabó en la memoria por ser unos de los más bellos temas de amor jamás compuestos. Era la Unchained Melody de **Alex North** y **Hy Zanet**.
La película fue un éxito incontestable en taquilla y un batacazo en cuanto a críticas. *Ghost*, dirigida por **Jerry Zucker** (*Top Gun*, *Aterriza como puedas*, etc...), no deja de ser una película entretenida que enamoró a miles de adolescentes y no tan adolescentes. Fue, a su vez, el descubrimiento de la simpática **Whoopi Goldberg** para la gran pantalla.
La versión DVD es bastante floja, pues sólo aparece un trailer sin subtitular, un «así se hizo» de apenas veinte minutos (subtitulado), y los comentarios del director y del guionista **Bruce Joel Rubin**. Mejor que nos quedemos con la cara angelical de una **Demi Moore** desaparecida del panorama cinematográfico actual, y con la preciosa historia de amor paranormal ■



ficha técnica DVD — playDVD — 18'5"
Imagen: 1.78:1
Sonido: DD 5.1 en inglés, DS en francés, italiano y castellano
Subtítulos: inglés, francés, italiano y castellano

imagen	sonido	+ extras
7	6,5	5



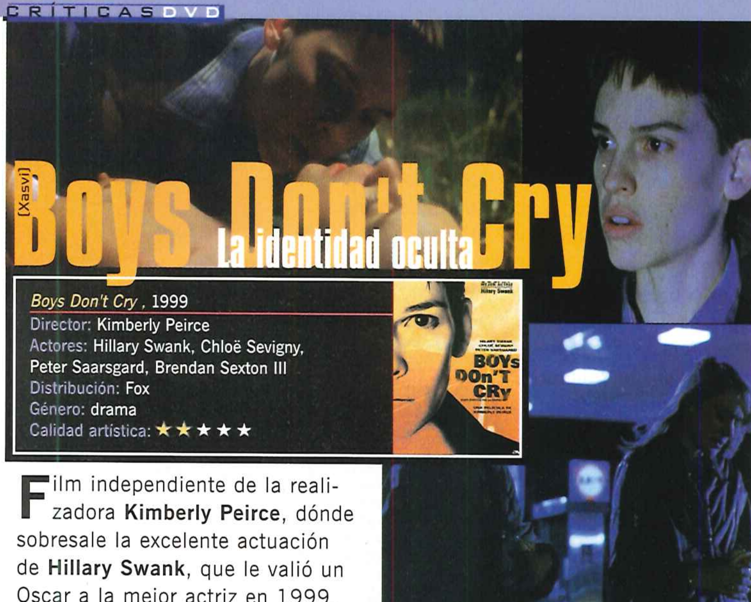
Expediente X (3 temporada), 1998
Director: Rob Bowman
Actores: David Duchovny, Gillian Anderson, Annabeth Gish, Bill Dow
Distribución: Fox
Género: animación
Calidad artística: ★★★★★

Nuevamente llega a nuestras manos otra entrega de *Expediente X*. La presente edición es muy parecida a las anteriores, ya que cuenta con 7 DVDs, de los que 6 contienen 4 capitulos de la serie cada uno, conformando los 24 episodios de que consta la temporada.
Aparte de los 4 capítulos, también disponemos de promos (dobladas) y repartos de algunos episodios. El último disco está destinado únicamente al material adicional. Contiene 6 escenas eliminadas, de gran calidad con los impagables comentarios de **Chris Carter** (subtitulados). En «anuncios promocionales» tendremosx 2 anuncios de cada capítulo (10" y 20") que emitió la **FOX** de TV (V.O.).» Efectos especiales», donde **Mat Beck** - productor - comenta las dificultades de 7 capítulos en esta materia (subtitulado). En formato documental tenemos *La verdad sobre el año 3*, donde se repasará toda la temporada con declaraciones de directores, productores y actores, 20' (subtitulado). Para acabar, tenemos *FX tras la verdad*, pequeños avances de 1' de 17 capítulos y comentarios de **Chris Carter**, con una duración media de cada uno de 1'30" ■



ficha técnica DVD — playDVD — 21'
Imagen: 1.33:1 compatible 4:3
Sonido: estéreo en castellano, alemán e inglés
Subtítulos: castellano, alemán e inglés

imagen	sonido	+ extras
7,5	6,5	7





Film independiente de la realizadora **Kimberly Peirce**, dónde sobresale la excelente actuación de **Hillary Swank**, que le valió un Oscar a la mejor actriz en 1999. La película, basada en hechos reales, narra la historia de Brandon Teena, una chica que se hace pasar por hombre, cuyo nombre real es Teena Brandon. Cuando sus amigos descubren su verdadera identidad, comienza la tragedia.

Todos los menús del DVD son estáticos y mudos. Como es habitual en los DVDs de **Fox**, no se puede cambiar el audio ni los subtítulos desde el film, sólo desde el menú, algo muy engorroso.

Como extras, un «así se hizo» (en realidad una featurette de 4'), los interesantes comentarios de la directora, 2 tráilers y 3 spots de TV ■









Kitano toca en esta ocasión un tema bastante más dramático que en su filme anterior. En *Hana-bi*, interpreta a un policía que deberá hacer frente de forma expeditiva a los problemas derivados de la muerte de su hija, la enfermedad terminal de su mujer, además de sus deudas económicas a una organización mafiosa. Una película preciosa que no deja de lado su particular forma de hacer cine, en el que la violencia se torna poesía.

Mención especial a la fabulosa banda sonora creada por **Joe Hisaishi**, autor del score de *La princesa Mononoke* y compositor en casi todas las obras de Kitano.

Los menús están muy cuidados y en todo momento suena la maravillosa BSO de Hisaishi. Pero a la hora del material adicional, carece de buen material. Cuenta con un trailer (subtitulado), fichas técnica y artística, filmografía de los principales actores, trailers de otras producciones de Kitano (subtitulado), una galería de fotos y un «así se hizo» de 15' de duracion (subtitulado) ■





Después de la sorprendente "*Pi*" **Darren Aronofsky** rodó un tremendo, cruel y maravilloso alegato contra el mundo de las drogas titulado «*Réquiem por un sueño*», Esta película muestra las miradas subjetivas de una madre (la espléndida **Ellen Burstyn**) adicta a la televisión y su hijo (**Jared Leto**) dentro del sombrío mundo de las drogas.

El DVD de *Réquiem por un sueño* se presenta en una maravillosa edición, siendo una película para un público muy especial, en dos discos.

En ambos los menús son animados y están acompañados por la BSO de la película. En el primer DVD se encuentra la película con los comentarios (maravillosamente doblados) de **Darren Aronofsky**, que nos explicará bastantes situaciones autobiográficas que decidió incluir en la película.

El segundo DVD contiene: 2 trailers en castellano y V.O. (sin subtitular), filmografías, ficha técnica, ficha artística, una entrevista "Memorias, sueños y adiciones" de **Ellen Burstyn** a **Hubert Selby** (el autor del libro en el que se basa el film) de 20 minutos, subtitulada. Uno de los extras más interesantes es el titulado " Anatomía de una escena" (5', subtitulado) donde Aronofsky explica como surgieron algunas de las escenas más complicadas del rodaje) también entre los extras cabe destacar el dedicado a las escenas eliminadas (8 minutos), todas están comentadas por el director, dichos comentarios están doblados y en V.O. (tú mismo). Esta edición cuenta también con un estupendo «así se hizo» comentado por el director (subtitulado), durante los 35 minutos que dura el making se nos muestra el rodaje desde el primer día hasta la grabación de la banda sonora con la **Kronos Quartet**. Por ultimo los extras se completan con un bloque de 5 minutos dedicado al humorista **Tappy Tibbons**, otro bloque dedicado a **Hubert Selby** en el rodaje y una presentación del DVD del director cuando estuvo en Barcelona■





Pearl Harbor
Sopor en el frente

[Polispol]

Pearl Harbor, 2001
Director: Michael Bay
Actores: Ben Affleck, Josh Hartbett, Kate Beckinsale
Distribución: Buena Vista
Género: acción
Calidad artística: ★★★★★

Una de las películas más esperadas de este año que también resultó ser la más interminable. **Michael Bay** se recreó tanto en el bombardeo de Pearl Harbor que ni las bellas postales, ni los numerosos efectos digitales, conseguían que durante 3 horas de película se aguante un triángulo amoroso previsible, y una historia que pincha por todos lados.





En cuanto a la edición en DVD, es una lástima, los extras se limitan a un larguísimo «así se hizo», el videoclip musical de **Faith Hill**, el trailer y un ridículo reportaje llamado «la perspectiva japonesa» de 1 minuto 43 segundos de duración, sacado del «así se hizo» explica lo respetuosos que fueron con los japoneses al hacer la película.

La edición de la película se presenta en 2 discos, justificable en sí, por la alta calidad de la imagen de la película y la larga duración de la misma, pero la pregunta es.... ¿por qué no llenaron el segundo DVD con más extras? Quizás la respuesta está en que el próximo mes de mayo lanzan en **Estados Unidos** una «special edition» de esta película en caja de lujo, y con 3 DVDs ■

ficha técnica DVD (PLAY DVD) — 25°

Imagen: 2.35:1 compatible 16:9
Sonido: DD 5.1 en inglés y castellano
Subtítulos: castellano, inglés y portugués

imagen	sonido	extras
10	10	5



El arte de la guerra
Cuando la guerra es arte

[Jokerman]

El arte de la guerra, 2000
Director: Christian Duguay
Actores: Wesley Snipes, Anne Archer, Maury Chaykin, Donald Sutherland
Distribución: Fox
Género: acción
Calidad artística: ★★★★★

Interesante película de acción, con el siempre solvente - en filmes donde el físico es importante - **Wesley Snipes**. Esta vez encarna a Neil Shaw, un agente de una organización secreta, que se dedica a manipular y a chantajear para conseguir la paz en el mundo. Pero Neil Shaw es traicionado se verá en la obligación de investigar quien está detrás de todo. En fin, todos elementos necesarios para una buena película de acción. Y esta lo es. La edición no es buena, con menús fijos y la selección de las escenas estáticas. La navegación es fácil pero algo lenta y el aspecto más negativo es - una vez más - el material adicional. Sólo hay un trailer y en V.O sin subtitular. Muy decepcionante. En su favor hay que decir que la versión americana es prácticamente igual, pero esto no nos ha de cegar y decir las cosas por su nombre. Una chapuza.■



ficha técnica DVD (PLAY DVD) — 16,5°

Imagen: 2.35:1 compatible 16:9
Sonido: DD 5.1 castellano e inglés
Subtítulos: castellano e inglés

imagen	sonido	extras
8	7,5	1



Replicant
Van Damme por partida doble, otra vez

[Alan Smithee]

Replicant, 2001
Director: Ringo Lam
Actores: Jean-Claude Van Damme, Michael Rooker, Catherine Dent
Distribución: Filmax
Género: acción
Calidad artística: ★★★★★



Van Damme sigue demostrando que esta en plena forma en esta nueva aventura. En *Replicant* **Van Damme** interpreta dos papeles a la vez como ya hemos tenido ocasión de ver en varias de sus películas (*Doble Impacto*, *Time Cop*). La trama gira entorno a un asesino en serie (**Van Damme**) trae de cabeza al policía Jake Riley (**Michael Rooker**). Frustrado por la imposibilidad de atraparle, Jake quiere dejar el cuerpo de policía y retirarse, pero no tendrá más remedio que volver a retomar el caso cuando una extraña organización le pide que se encargue de instruir a un clon (otra vez **Van Damme**) del asesino para utilizarlo como arma contra éste.

El menú principal contiene una animación, muy de acorde con la película, donde una voz a modo de radio habla sobre el asesino en serie. Como extras la edición contiene un trailer doblado, un «así se hizo» de 18 minutos (doblado y en V.O. sin subtítulos) con imágenes del rodaje, donde se explica la realización de algunas escenas de acción y efectos especiales, y entrevistas con **Jean-Claude Van Damme**, **Catherine Dent** y **Michael Rooker**. Por ultimo el DVD contiene varios spots doblados, las fichas técnica, artística y filmografías. En definitiva, nada del otro mundo ■



ficha técnica DVD (PLAY DVD) — 20°

Imagen: 1:85:1
Sonido: DD5.1 y DTS en castellano, estéreo en inglés
Subtítulos: castellano e inglés

imagen — 8
Imagen limpia, colores naturales y una buena descompresión.

sonido — 8
Buena cantidad de efectos sonoros que se mantienen a lo largo de la película, lástima que la pista en inglés sea 2.0.

+ extras — 4
Trailer, spots, fichas y un así se hizo que podemos ver doblado o en V.O. sin subtitular.



[Dr. Furter]

El Grinch

Jim Carrey, pesadilla antes de Navidad.

El Grinch, 2000
Director: Ron Howard
Actores: Jim Carrey, Jeffrey Tambor, Christine Baranski, Molly Shanon y Anthony Hopkins
Distribución: Universal
Género: comedia
Calidad artística: ★★★★★



En el pico de una de una tétrica y escarpada montaña, desde cuya cima se divisa el pequeño pueblecito de Whoville, vive el Grinch (**Jim Carrey**), una criatura peluda, verde y mal carada que odia la Navidad tanto como a sus alegres vecinos, los felices, cantarines y odiosos Who. Para poner fin a tanta dicha (y quién no lo haría en su situación), el Grinch decide robar la Navidad entrando en las residencias de los Who para llevarse sus regalos y ornamentos navideños. Por supuesto, el malvado Grinch recibe una lección por parte de sus congéneres y descubre lo que realmente significan las navidades, entrando de lleno en el espíritu de la festividad, mientras su escuchimizado y negro corazón se hace grande, llenándose de amor y alegría... snif...

El Grinch está basado en el famoso cuento del **Dr. Seuss**, *How the Grinch Stole the Christmas*, que ya fue adaptado anteriormente por el maestro de la animación **Chuck Jones** (el creador del *Correcaminos*), con **Boris Karloff** como narrador de la fábula (versión que inspiraría más tarde a **Tim Burton** para su Pesadilla antes de Navidad). **Seuss** es autor de otros conocidos títulos de la literatura infantil como *The Cat in the Hat, Horton Hears a Who* (también adaptado por **Jones**, esta vez con **Dustin Hoffman** como narrador) o del fabuloso musical de culto *The 5,000 Fingers of Dr. T*, entre otros.

El abundante contenido del DVD consta de menús interactivos que incluyen: Documentales de las localizaciones, «En el colegio» (entrenamiento de los actores), proceso de caracterización y maquillaje, decorados, efectos visuales, «Por los números», escenas eliminadas, tomas falsas, Casa de Juegos de Max: «¿Cómo encuentro las cosas?», «El cuidado y la alimentación del Grinch (libro y vídeo)», «Vistiendo al Grinch», «Hacer una rima», «Vídeo musical con Faith Hill» y «Canta con nosotros» (karaoke de «Where are you Christmas?» y «You're a Mean One, Mr. Grinch»), tres recetas (recetas culinarias navideñas), tráiler de cine, tráiler del juego de El Grinch, notas de producción, filmografias de **Jim Carrey, Jeffrey Tambor, Christine Baranski, Bill Irwin, Molly Shanon, Taylor Monsen, Anthony Hopkins, Ron Howard** y **Brian Grazer**, DVD Rom: «Juegos interactivos», «salvapantallas», «papel de decoración» e «información adicional acerca de la película» ■



[Alan Smithee]

Al diablo con el diablo

¿Qué diablos?

Al diablo con el diablo, 2000
Director: Harold Ramis
Actores: Brendan Fraser, Elizabeth Hurley
Distribución: Fox
Género: comedia
Calidad artística: ★★★★★

EDICIÓN ESPECIAL
AL DIABLO CON EL DIABLO



La vida de Elliot (**Brendan Fraser**) es un desastre, en la empresa que trabaja todo el mundo lo evita, no tiene amigos y no cae bien a nadie a pesar de sus buenas intenciones. Desesperado, Elliot vende su alma al diablo (**Elizabeth Hurley**) a cambio de 7 deseos.

Inicialmente este DVD nos da la opción de elegir entre 4 menús principales (rico, famoso, inteligente o sensible). Dichos menús son fijos y la música es diferente dependiendo del menú que hallamos escogido.

El DVD contiene una buena cantidad de extras. Para empezar encontramos el "así se hizo" de la TV (HBO), subtitulado, presentado y guiado por **Elizabeth Hurley**. Un "detrás de las cámaras" con el título "sesión de tanteo" de 2 minutos, subtitulado, donde se nos muestra el trabajo de grabación en directo del compositor **David Newman**, dos escenas eliminadas, de la que destacamos una titulada "Fantasía, estrella del rock", una secuencia muy divertida que increíblemente se descartó (subtitulado) y que es uno de los deseos que se rodaron para la película. También podemos ver un pequeño documental sobre el diseño de vestuarios (5 minutos, subtitulado), un trailer, varios spots (sin subtitular) y una galería de galería de fotos. Por último dentro del menú de idiomas encontramos dos pistas de comentarios (subtituladas), la primera pista contiene los comentarios del directos **Harold Ramis** y la segunda pista los comentarios de **Elizabeth Hurley** y el productor **Trevor Albert** ■



Un Perdedor con Suerte

Dentro de Onda

[Xasvi]

Un Perdedor con Suerte, 2000
Director: Amy Heckerling
Actores: Jason Biggs, Mena Suvari, Greg Kinnear, Dan Aykroyd
Distribución: Columbia
Género: comedia
Calidad artística: ★★★★★

Film de la directora de *Clueless (Fuera de Onda)* y *Mira quien Habla*. A diferencia de la película con la curvilínea **Alicia Silvestone**, dónde nos mostraba los estudiantes de instituto de clase alta, la que nos ocupa muestra como se las tienen que manejar los estudiantes universitarios de clase media-baja. Interpretada por **Jason Biggs** y **Mena Suvari** (ambos salidos de la comedieta adolescentil *American Pie*) el film no llega al aprobado ni de lejos. Pequeño papel para *Dan Aykroyd* y cameo de *Alan Cumming* cantando «Cabaret».

Los menús de la edición en DVD que nos ofrece **Columbia** son todos estáticos, mudos y bastante cantones.

En cuanto a los extras, nos ofrecen un «así se hizo» que en realidad es una featurette de 4 minutos (subtitulada), dónde hay más imágenes extraídas del film que entrevistas con la directora y los actores. También se incluye el vídeo musical de **Teenage Dirtbag** (protagonizado por los propios actores), el tráiler de cine (doblado) y las bio-filmografías, bastante completitas, de directora y actores principales.■



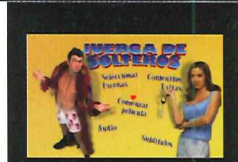


Juerga de solteros

Con lo bien que se está de soltero

[Jokerman]

Juerga de solteros, 2001
Director: Gregory Poirier
Actores: Jerry O'Connell, Shannon Elizabeth, Jake Busey, Travis Fine
Distribución: Columbia
Género: comedia
Calidad artística: ★★★★★



En la linea de la famosa *Algo pasa con Mary* o la saga *Porki´s*, se encuentra Juerga de solteros, un filme divertido con gags brillantes y algunos escatológicos, algo habitual en las producciones cómicas amricanas. Para poder hacer frente a las deudas de juego, Michael ha de recurrir a una vieja apuesta con un grupo de amigos. En ella se jugaban una gran cantidad de dinero para el último soltero del grupo. A Michael sólo le queda un amigo por casarse y hará todo lo posible e imposible para que pase por la vicaria.

El DVD no se caractiza por una gran espectacularidad. Pero es divertido, funcional y con todos los textos en castellano. La selección de las 28 escenas es estático. El punto negativo de la edición son los extras. Únicamente cuenta con el Trailer (doblado), 2 trailers de otras producciones (*Joe dirt* y *Estoy hecho un animal* (subtitulados) y las filmografías de los principales actores y director.

Suspende por méritos própios.■





El palo

Las 4 magníficas

[Jokerman]

El palo, 2001
Director: Eva Lesmes
Actores: Adriana Ozores, Carmen Maura, Maribel Verdú, Malena Alterio
Distribución: Columbia
Género: comedia
Calidad artística: ★★★★★

Divertida comedia de personajes, donde 4 mujeres de ambientes muy diferentes deciden robar un banco para aliviar su maltrecha economía. El filme cuenta con un buen reparto, a las ya consagradas **Adriana Ozores**, **Carmen Maura**, **Maribel Verdú**, se une la jovecísima **Malena Alterio**.

El DVD no pasará a la historia como uno de los más espectaculares, ya que los menús son muy sencillos, pero cumple su cometido, siendo de muy fácil navegación.

El material adicional sigue en la linea marcada por el DVD, justito. Cuenta en formato de texto con la Filmogrfía de las actrices y directora, Perfil de personajes, ficha técnica, más un trailer. El extra más interesante es el «así se hizo» de 20' de duración. Muy poco y además poca calidad en conjunto general.■





Algo que Contar

Un secreto confesable

[Xasvi]

Algo que Contar, 2001
Director: Don Roos
Actores: Gwyneth Paltrow, Ben Affleck, Tony Goldwyn
Distribución: Lauren
Género: romántica
Calidad artística: ★★★★★

El director de *Lo Opuesto al Sexo* nos propone un film que pretende ir de independiente pero que acaba siendo un film romántico al uso, con un **Ben Affleck** sosísimo y una **Gwyneth Paltrow** magnífica, como casi siempre. **Lauren** sigue con su política de buenas ediciones, y nos ofrece 2 discos, uno con el film y el otro con los extras.

Entre los extras no encontramos con un «así se hizo» de 23 minutos. A continuación un apartado titulado «Ben y Gwyneth entre bastidores» de 23 minutos duración, que consiste en una serie de entrevistas informales que los dos protagonistas realizan a miembros del equipo técnico del film. Además, el DVD incluye nada menos que 45 minutos de escenas inéditas (!), entre ellas 2 finales alternativos, y un montaje de tomas falsas de 5'. Completan el DVD el videoclip del tema «*Need to Be Next to You*» de **Leigh Nash**, el trailer, spots de TV y las habituales fichas y biofilmografías. Una edición completita.■





Cameos de lujo para *Wayne's World*: el mismísimo **Alice Cooper**.

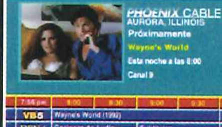
Wayne's World

Que bello es ser heavy

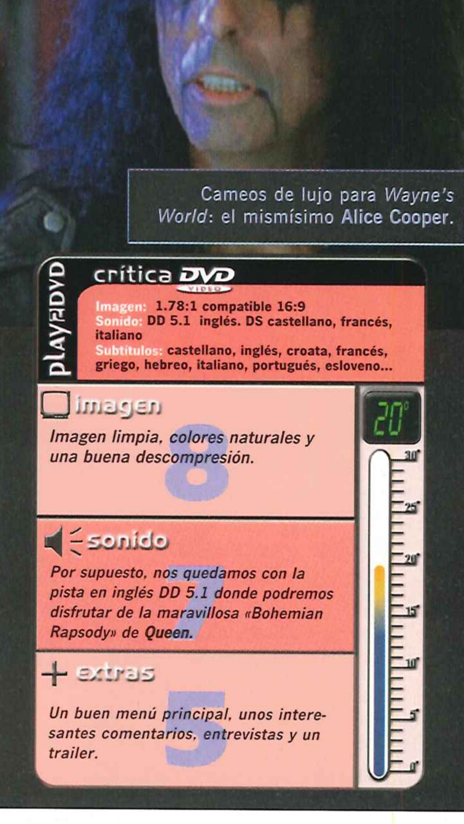
[Alan Smithee]

Wayne's World, 1992
Director: Penelope Spheeris
Actores: Mike Myers, Dana Carvey, Rob Lowe
Distribución: Paramount
Género: comedia
Calidad artística: ★★★★★









Wayne (**Mike Myers**) y su amigo Garth (**Dana Carvey**) emiten un programa musical desde el sótano de su casa llamado «*El mundo de Wayne*». Hasta que un destacable ejecutivo de la TV (**Rob Lowe**) ve en el programa un filón, motivo por la cual ofrece a Wayne y Garth un jugoso contrato. Wayne a su vez ha conocido a Casandra (**Tia Carrere**) una diosa del rock de la que se enamora perdidamente. *Wayne's World* fue el primer éxito en la carrera de **Mike Myers** (ahora es una estrella gracias a Austin Powers). De hecho, **Myers** ya había creado el personaje de Wayne en Canadá antes de empezar con él en el famoso «*Saturday night live*».

El menú principal del DVD es una replica exacta de las cartas de ajuste de la televisión por cable americana. Como extras el DVD contiene una serie de entrevistas (20 minutos, subtituladas) donde actores, directora y productores recuerdan el rodaje. El DVD también incluye los comentarios (subtitulados en castellano) de su directora **Penelope Spheeris**, que nos ayudarán a conocer mucho mas a fondo a su directora y los problemas que tuvo por el simple hecho de ser una mujer, los comentarios son sinceros, reconoce que hoy en día la película por momentos le resulta lenta y que si tuviera que volver a rodarla lo haría de una manera distinta.

Por ultimo encontramos el trailer de la película, este sin subtitular ■



Los padres de ella

La ley de Murphy existe

[Jokerman]

Los padres de ella, 2000
Director: Jay Roach
Actores: Robert De Niro, Ben Stiller, Teri Polo, Blythe Danner
Distribución: Universal Pictures
Género: comedia
Calidad artística: ★★★★★

crítica DVD

playDVD

Imagen: 2.35:1 compatible 16:9
Sonido: DD 5.1 castellano, italiano e inglés
Subtítulos: italiano, castellano, portugués, inglés para sordos

imagen — 8
Buena conversión a formato doméstico. Colores brillantes, imagen nítida y bien definida. En definitiva, todo lo necesario para poder disfrutar del filme.

sonido — 8
Siguiendo la linea de la imagen, el sonido raya a una gran altura. Aprovechando perfectamente el DD 5.1, estando bien mezclado.

extras — 5
El hecho de que únicamente el "así se hizo" esté subtitulado hace que pierda muchos puntos. Es una pena que sea necesario dominar inglés para poder entender las dos pistas de comentarios.

21°

Dirigida por **Jay Roach**. (*Austin Powers, la espía que me achuchó*), cuenta esta vez con un gran reparto encabezado por el siempre brillante **Robert De Niro** y el poco constante **Ben Stiller** (*Algo pasa con Mary*).
Los padres de ella es una divertidisima comedia, quizás algo exagerada, pero que refleja todos los miedos que se experimentan al conocer a los suegros. Gay Lo Follen (**Ben Stiller**) quiere pedirle matrimonio a su novia, pero antes ha de tener el beneplácito de su suegro (**Robert De Niro**), un ex agente de la CIA muy protector de su hija. Los esfuerzos de Gay por complacer a sus suegros se convierten en metidas de pata una tras otra.
Una vez más nos encontramos con DVD de gran calidad, la versión americana es igual a la nuestra, pero con el incoveniente de que no se han subtitulado el material adicional. Únicamente se ha subtitulado Imágenes de rodaje, un interesante «así se hizo» de 24 minutos. Todo lo demás se ha dejado en V.O sin subtítulos - 2 pistas de comentarios, una del director y la otra de **Robert De Niro** y **Ben Stiller.** Imperdonable. También cuenta con 2 escenas inédi as, 10' de tomas falsas y 2 trailers.

El diseño de menús es demasiado estático, sin ningún tipo de transición.
Pero con los textos de los menús en castellano. Una pena ver lo que podría dar de si una edición que al carecer de subtítulos en castellano, se queda en poco ■



Náufrago

I will survive

[Alan Smithee]

Tom Hanks vuelve a sorprendernos con una de sus camaleónicas caracterizaciones

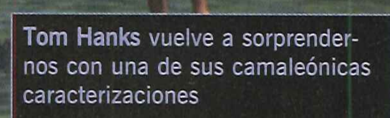
Náufrago, 2000
Director: Robert Zemeckis
Actores: Tom Hanks, Helen Hunt
Distribución: DreamWorks
Género: drama
Calidad artística: ★★★★★







En *Náufrago* **Tom Hanks** encarna a un desafortunado personaje que tiene que sufrir mil y un problemas para sobrevivir en una isla desierta. Todo dirigido por la mano sabia del veterano **Robert Zemeckis** (*Lo que la verdad esconde*, *Contact...*) En el primer DVD encontramos la película, los menús son fijos y el menú principal tiene el relajante sonido de las olas del mar. Como extras contiene una pista de comentarios del equipo técnico y artístico, incluidos **Tom Hanks** y **Robert Zemeckis**, sin subtitular algo lamentable a estas alturas.
El segundo DVD contiene un interesante «así se hizo» (28'), subtitulado, y en el apartado titulado «Documentales y entrevistas» se incluye una entrevista (48', subtitulada) realizada a **Tom Hanks** en un famoso programa de televisión, un documental (27', subtitulado) sobre la figura del náufrago, la supervivencia, las experiencias, el aislamiento, el sueño, las fantasías. Un segundo documental de 13', subtitulado, «sobre Wilson» (el balón), el gran compañero de **Tom Hanks** en esta aventura. El cuarto apartado esta dedicado a la filmación (14', subtitulado) en la isla. Uno de los extras más interesantes de esta película es el relacionado con los efectos especiales «secuencias de efectos especiales», (subtitulado) donde durante 8 minutos se analizan detalladamente los efectos del accidente aéreo, la ballena y la isla, todo una joya a pesar de su corta duración.
Dentro de la «galería de video», encontramos «imágenes del rodaje», un montaje (5') a modo clip con las fotos del rodaje y con la música de **Alan Silvestri.** También dentro de este apartado esta incluido «storyboard» de la película, en el que se muestran diferentes storyboards a pantalla completa mientras que a su vez se permanece abierta una pantalla pequeña con las imágenes reales de la película.
Por último encontramos una Galería de fotos, bocetos de producción, y 2 trailers, sin subtitular ■



play DVD — ficha técnica DVD VIDEO

Imagen: 1.85:1 compatible 16:9
Sonido: DD5.1 inglés, italiano y castellano
Subtítulos: inglés, italiano, castellano y portugués

imagen — 8,5
Imagen nítida y bien definida, colores vivos, correcta descompresión de la imagen.

sonido — 9
Sobresaliente trabajo de sonido ambiental a lo largo de toda la película, el accidente no tiene desperdicio.

extras — 7
Buena cantidad de extras que se ven ensombrecidos por la ausencia de subtítulos en la pista de comentarios.

24,5



Chocolat

Pon un poco de chocolate en tu vida

[Somos Nadie]

Chocolat, 2001
Director: Lasse Hallström
Actores: Juliette Binoche, Johnny Deep, Lena Olin, Alfred Molina, Judi Dench...
Distribución: Lauren Films
Género: drama
Calidad artística: ★★★★★



El director sueco **Lasse Hallström** nos vuelve a demostrar - como ya hizo con su anterior trabajo *Las normas de la casa de la sidra* - que es un buen narrador de historias emotivas y algo dulzonas. *Chocolat*, interpretada por actores de primer orden (**Juliette Binoche** y **Johnny Deep**), narra las peripecias de una madre y su hija tras llegar a un pueblo marcado por sus férreas convicciones católicas. La clave que provoca una transformación en los diversos personajes que circulan episódicamente por la trama es el chocolate. El chocolate actuará como afrodisíaco en una comunidad inmersa en la no aceptación de sus instintos más profundos y las pasiones humanas. Sin embargo, la película no deja de ser un sucedáneo de la magnífica *Como agua para chocolate* del director **Alfonso Arau**.
Por otra parte, lo más interesante de esta edición en DVD es, sin duda, el gran nivel de los extras. Sus menús están cuidados hasta el último detalle, siendo lo más original un curioso recetario de postres de chocolate para todos los meses del año. También tenemos la posibilidad de escuchar los comentarios del director de producción (**David Gropman**), y apreciar los bocetos de la directora de vestuario (**Renne Ehrlich Kalfus**). Además aparece un «así se hizo», trailers en inglés y castellano, y un abanico de spots televisivos interminable. Podemos disfrutar con siete escenas inéditas y consultar las fichas artística y técnica (¡y la ficha de doblaje!). No falta el álbum de fotos y las biofilmografías. Chapeau ■



play DVD — ficha técnica DVD VIDEO

Imagen: 1.85:1 compatible 16:9
Sonido: DD 5.1 en castellano e inglés y DTS en castellano
Subtítulos: castellano, catalán, e inglés

imagen — 8
La fotografía preciosista y el marco incomparable del pueblo de Flavigny, al sur de Francia, hacen de ***Chocolat*** *un manjar para nuestros ojos.*

sonido — 8
La música es el elemento con el que Lasse Hallström mide el grado de emoción de la trama. Con un buen equipo sonoro se puede disfrutar del DTS y del Dolby Digital 5.1.

extras — 8,5
Los extras son excelentes. No en vano están cuidados como la producción de toda la película. Exquisitos.

24,5

Alquiler DVD

En esta sección de nuestra revista encontraréis las más destacadas novedades en DVD de alquiler. Corred a vuestro videoclub para poder disfrutarlas en vuestra PS2 o en vuestro reproductor DVD.



Bootmen, (2000)

Director: Dein Perry **Actores:** Adam Garcia, Sophie Lee, Sam Worthington **Género:** musical **Distribución:** Fox **Extras:** -

Sinopsis: **Dein Perry** debuta con esta película basada en parte en su propia vida, explicando cómo paso de ser un trabajador del acero en **Newcastle** a un bailarín de renombre. Sean Okden (**Adam Garcia**) es un joven trabajador del acero que posee un don innato con el baile. Sean decide abandonar su trabajo para formar parte en un show de baile en Sydney. El hermano de Sean, Mitch (**Sam Worthington**) es también un bailarín de talento, pero su gran sueño es montar su propia empresa de camiones ■



El espinazo del diablo, (2000)

Director: Guillermo del Toro **Actores:** Marisa Paredes, Eduardo Noriega, Federico Luppi **Género:** thriller **Distribución:** Sogepaq **Extras:** Filmografías, como se hizo, trailer, spots, efectos especiales y storyboards

Sinopsis: **El Deseo**, productora de **Pedro Almodóvar** apostó por una película de fantasmas ambientado en la Guerra Civil española. Carlos, un niño de 12 años, es abandonado por su tutor, en el «Santa Lucia» un orfanato para niños republicanos. Carlos se adaptará a su nueva situación con la ayuda de la directora del centro (**Marisa Paredes**) y un profesor (**Federico Luppi**). La aparición del fantasma de un niño ahogado les avisa de una enorme tragedia ■



El peso del agua, (2000)

Director: Kathryn Bigelow **Actores:** Elizabeth Hurley, Catherine McCormack, Sean Penn y Josh Lucas **Género:** thriller **Distribución:** Manga Films **Extras:** Trailer, entrevistas, ficha técnica, ficha artística y filmografías

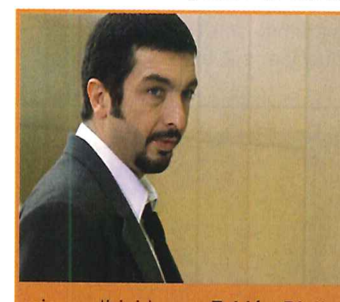
Sinopsis: Jean (**Catherine McCormack**) recibe el encargo de realizar un reportaje gráfico sobre un terrible y misterioso crimen acaecido en 1873 y que conmocionó a la pequeña isla de Smuttynose. Para ello decide visitar el lugar del crimen en un yate acompañada de su marido Thomas (**Sean Penn**), el hermano de éste, Rish (**Josh Lucas**) y su nueva novia Adaline (la curvilínea **Elizabeth Hurley**). Jean ira descubriendo nuevas pistas que le ayudaran a comprender y resolver ciertos aspectos de ese misterioso crimen ■



Hamlet, (2000)

Director: Michael Almareyda **Actores:** Ethan Hawke, Kyle MacLachlan, Diane Venora **Género:** drama **Distribución:** Lauren **Extras:** Fichas, biofilmografías, trailer en castellano, trailer en inglés y Shakespeare en el cine

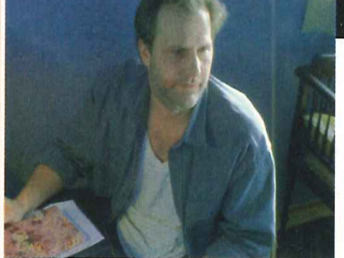
Sinopsis: Nueva adaptación del clásico de **William Shakespeare** de la mano de **Michael Almereyda**. Estamos en el año 2000 y el presidente de la gran compañía Corporación Dinamarca acaba de ser encontrado muerto. Abatido por la muerte de su padre, Hamlet (**Ethan Hawke**) se encierra en sí mismo desconfiando de la boda de su madre con el hermano del rey (**Kyle McLachlan**). Durante el entierro de su padre Hamlet conoce a Ofelia, de la que se enamora con trágicas consecuencias... ■



Nueve reinas, (2000)

Director: Fabian Bielinsky **Actores:** Ricardo Darin, Gaston Pauls **Género:** thriller **Distribución:** Manga Ffilms **Extras:** Trailer, ficha artística, ficha técnica y filmografías selectas

Sinopsis: Se lanza en alquiler una de las grandes sorpresas de este año del cine Argentino. Abalada por numerosos premios y dirigida por **Fabián Bielinsky** *Nueve reinas* cuenta la historia de dos estafadores de poca monta, Marcos (**Ricardo Darin**) y Juan (**Gaston Pauls**) que se conocen fortuitamente en medio de un «trabajo». La posibilidad de conseguir un gran botín con la venta de unos sellos falsos les unirá en un mundo de ladrones y estafadores ■



La pesadilla, (2000)

Director: Michael Walker **Actores:** Jeff Daniels, Gil Belows **Género:** thriller **Distribución:** Manga Films **Extras:** Trailer, ficha artística, ficha técnica, filmografías selectas

Sinopsis: Ed Saxon (**Jeff Daniels**) es un profesor universitario que no puede dormir por la ausencia de su mujer que parece haber desaparecido misteriosamente. Pese a intentar localizarla no tiene éxito y acaba por contactar con la policía que le envía un agente (**Gil Belows**) en su ayuda. Ed empezará a padecer un extraño insomnio que confunde toda su realidad. Pero la situación empieza a cambiar cuando localiza un diario personal de su mujer y descubre que le ha sido infiel ■



Salvajemente tiernos, (2000)

Director: Mark Illsley **Actores:** Jeremy Northam, Steve Zahn, Scarlett Pomers **Género:** comedia **Distribución:** Lauren Films **Extras:** Fichas, biofilmografía, trailer, spots EEUU, Featurette, videoclip y secuencias inéditas

Sinopsis: **Lauren** lanza al mercado de alquiler esta divertida y alocada comedia dirigida por **Mark Illsley** y protagonizada por los premiados **Steve Zahn** y **Jeremy Northam**. Como única vía de escape dos presos recién evadidos deben adoptar la identidad de los dueños de la furgoneta que acaban de robar, teniendo que hacerse pasar por una pareja gay a la que esperan en la pequeña población de Happy para preparar a las pequeñas niñas del pueblo para que hagan un desfile de belleza ■



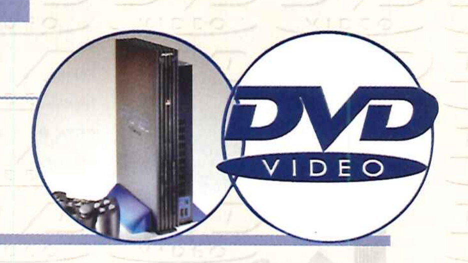
The Mexican, (2000)

Director: Gore Verbinski **Actores:** Brad Pitt, Julia Roberts **Género:** comedia/aventuras **Distribución:** Tri-Pictures **Extras:** Comentarios, escenas inéditas, spots, trailer, filmografías, making of y entrevistas

Sinopsis: Jerry (**Brad Pitt**) es un gangster de poca monta que decide terminar su relación con una familia de mafiosos. Para ello tendrá que realizar un último trabajo: viajar a México y recuperar una antigua y valiosa pistola portadora de una maldición. Su novia Samantha (**Julia Roberts**), harta ya de la profesión de su novio decidirá no acompañarlo. Pero un asesino la secuestrará para asegurarse de que su novio cumple su cometido. Aventura, comedia y un final con el cameo de un famoso actor no incluido en los créditos ■



correo DVD



Si tienes cualquier duda o comentario sobre el DVD en tu PS2 o sobre el mundillo DVD en general, esta es tu sección. No dudes en escribirnos o enviarnos un email para plantearnos tus dudas y/o comentarios.

El Señor de los Anillos en DVD

Hola a todos. Tengo unas ganas locas de poder ver *El señor de los anillos* en cine. No he leído los libros aunque los conozco pero si he visto los trailers y tiene una pinta estupenda. Ya sé que es irse muy lejos pero ¿se sabe algo ya de la adaptación en DVD y la fecha de su lanzamiento?. También me gustaría saber si algún día **Sony** lanzará un cable especial para ver las películas de DVD con calidad RGB sin que se vea todo de color verde. Es que con video compuesto no se ve del todo bien, acostumbrado a la calidad con la que veo los juegos con el cable RGB se nota mucho la diferencia. Felicidades por la revista. Seguid así.

Gustavo Herrero. Zaragoza.

*Hola Gustavo. Tus preguntas son complicadas de responder pero vamos a intentarlo. Toda la redacción de **Play2DVD** está igual de ansiosa que tú por ver la adaptación cinematográfica de uno de los libros más leídos de la historia. De hecho uno de los contactos de prensa de **Columbia** la ha visto y nos ha asegurado que va a ser una película que marcará historia en el panorama cinematográfico. Te decimos esto porque aunque la distribución cinematográfica la llevará **Aurum**, la distribución del DVD será cosa de **Columbia**. Por ahora no nos han confirmado una fecha exacta, aunque nos comentaron la posibilidad que la edición en DVD salga a finales del año 2002 coincidiendo con el lanzamiento de la segunda entrega en los cines de las aventuras de la compañía del anillo. Pero hay otros medios que han publicado que no estaría disponible hasta el año 2004.*

*Lo que sí se ha confirmado, según palabras del director **Peter Jackson**, es que en dicha edición podremos ver la versión del director, con todas las escenas que se eliminaron por excesivamente violentas.*
*Respecto a lo del cable específico para saltarse la protección Macrovision, creada para que la gente no pueda grabarse las películas a VHS, **Sony** tiene las manos atadas porque esta protección fue creada porque las distribuidoras así lo dispusieron. El fin: evitar la piratería, pero a un precio alto. Pero queda otra opción. Fíjate si la televisión donde conectas tu **PS2** tiene una entrada de S-Video, porque de ser así puedes comprar un cable específico para esta conexión que te permitirá ver las películas con prácticamente la misma calidad que con el RGB.*

Reediciones con doble capa

Hola amigos de **Play2DVD**. Tengo una dudilla, a ver si me la podéis resolver. He leído en otra publicación que **Buena Vista** está reeditando algunas de sus películas a un suculento precio, como por ejemplo *Enemigo Público nº 1* o *El Guerrero nº 13*. Digo esto porque las primeras versiones no me las quise comprar porque a mitad de la película se tenía que cambiar la cara, o eso me dijeron. ¿Estas nuevas ediciones que por lo visto son idénticas en cuanto a contenidos, también tienen el mismo problema?

Carlos Pitarque. Badalona.

Hola Carlos. Estamos completamente de acuerdo contigo en que el sistema de doble cara en DVD era un tostón.
Actualmente ya no se dan estos casos porque se recurre a la doble capa, teniendo sólo que lamentar apenas un segundo cuando se cambia de capa en algún momento de la película.
*A tu pregunta te respondemos con un no. Estas nuevas ediciones de **Buena Vista** ya utilizan el sistema de doble capa con lo cual ya puedes comprar estas películas tranquilamente.*

Problemas de lectura

Hola. Os hago llegar esta pregunta a ver si vosotros me la podéis resolver. Cuando pongo la película *The body* del **Banderas** en mi **PS2** me dice que inserte un disco legible de formato **PS2** ¿Qué solución me dais? Gracias por adelantado

Jordi Escalera Martínez (e-mail)

Sucede que el DVD de The body *ha dado problemas no sólo en algunas **PS2** sino también en algunos reproductores de DVD. Esto puede ser por un fallo en la producción de una partida de DVDs, con lo cual te sugerimos que vayas a la tienda y lo cambies.*

Sospechosos ilocalizables

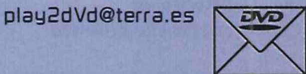
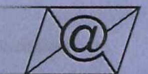
Hola **Play2DVD**. Estoy buscando el DVD de *Sospechosos Habituales*, a pesar de que en muchas tiendas en donde he preguntado me dicen que está descatalogado. ¿Sabéis si se reeditará y si contendrá algún extra? Gracias y ánimo con la revista.

Pedro Gómez (e-mail)

*Hola Pedro. Efectivamente ahora mismo está descatalogada, pero sabemos que lo reeditará **Universal** y que por desgracia casi con seguridad no contendrá ningún extra.*

Escribe tus cartas a:
Play2DVD,
Cardener 18 Local,
08024, Barcelona

O bien haznos llegar un e-mail:
play2dVd@terra.es

play2DVD Avances

Como cada mes, os recordamos algunos de los lanzamientos que las diferentes distribuidoras van a lanzar en breve. Seguro que alguna de ellas puede ser candidata a engrosar vuestra colección de cine en formato digital. Pues nada, echadle una ojeada al listado...

MANGA FILMS
Cabaret
Cocodrilo Dundee en L.A.
Ejecutivo ejecutor
El peso del agua
El sueño de Jimmy Grimble
Estación termini
La huella
Mejor que el sexo
Pinocho y Geppeto
¿Quién puede matar a un niño?
Shiner
Silencio roto
Un hombre para Ivy
Casi famosos (edición coleccionista)
El diario de Bridget Jones
Diario de un adicto al sexo
El cabo del miedo
El cabo del terror
Escalofrió en la noche
Final Fantasy
Juerga de solteros
La criatura
La salchicha peleona
Sahara
Tootsie
X-Files 3ª temporada
Milagro en la ciudad

WARNER
Dr. Zhivago
Torrente 2, misión en Marbella

COLUMBIA
Criaturas bellas

MGM/FOX
Al diablo con el diablo
Anastasia
Bootmen (alquiler)
Boys don't cry
Dime que no es verdad
El arte de la guerra

FILMAX
Bailando con lobos (montaje del director)
De presidio a primera pagina
Fénix
Manolito gafotas 2
Replicant

UNIVERSAL
Conocimiento carnal
druidas

PARAMOUNT
Ghost
La fiesta de la nieve
La hora de la araña
Navidades blancas
Wayne' s World 1
Wayne's World 2

LAUREN
Abierto hasta el amanecer 3 (alquiler)
Algo que contar
Corazón de bombón
Hamlet (alquiler)
Salvajemente tiernos

DREAMWORKS
Los padres de ella
Náufrago

SOGEPAQ
Besos para todos
El día de la bestia (edición especial)

BUENA VISTA
El protegido
El sexto sentido
Heavy Metal 2
Pearl Harbor



ENCUESTA

Ya casi llevamos un año en el mercado y gracias a vuestra confianza, cada día somos más en esta gran familia de Play2DVD. Pero para poder hacer una revista más a vuestro gusto, hemos pensado incluir en este número una nueva encuesta para conocer vuestros gustos y hábitos de consumo, con el objetivo de conoceros mejor y poder mejorar esta revista que tienes entre las manos. Por ello te pedimos tu colaboración. Rellena esta encuesta (si quieres puedes fotocopiar la página) y envíala con tus datos personales a:

Play2DVD - Encuesta
C/ Cardener, 18 local
08024 Barcelona

Entre todas las encuestas recibidas sortearemos **10 suscripciones por un año** y **10 lotes de mochilas bandoleras** gentileza de **SONY** Computer Entertainment España.

- ¿Desde cuando tienes una Playstation 2?
a) Desde que salió.
b) La compre antes del mes de agosto.
c) Después del mes de agosto.
d) Aún no la tengo.

- ¿Desde cuando compras Play2DVD?
a) Éste es el primer número
b) Desde el primer número
c) La empecé a comprar antes del verano
d) En septiembre o más tarde

- ¿Cómo conociste Play2DVD?
a) La vi en el quiosco
b) Me la recomendó un amigo/a
c) Vi publicidad sobre la revista y me interesó
d) No recuerdo

- ¿Compras cada mes la revista?
a) Sí, cada mes puntualmente
b) Casi cada mes
c) Ocasionalmente
d) Es la primera vez que la he comprado

- ¿Cuantas personas, además de ti, leen habitualmente la revista? ☐ personas.

- ¿Piensas seguir comprando la revista?
a) Sí, cada mes
b) Sí, de vez en cuando
c) No

- Que puntuación le darías (del 0 = Pésimo al 10 = Excelente) a los diferentes apartados que te mencionamos:
1) Sección de noticias................................... ☐
2) Sección "El Rincón Kafre"......................... ☐
3) Sección "De puertas a fuera"..................... ☐
4) Sección "Previews"................................... ☐
5) Sección "Reviews".................................... ☐
6) El sistema de puntuación en las "Reviews".. ☐
7) Sección noticias DVDs.............................. ☐
8) Sección criticas de DVDs.......................... ☐
9) El sistema de puntuación en las DVDs....... ☐
10) La revista en general.............................. ☐
11) El diseño de la revista............................ ☐
12) La relación calidad-precio de la revista..... ☐

- Dinos, de forma aproximada, cuantos videojuegos sueles comprarte.
a) Una media de dos o más al mes
b) Una media de uno cada mes
c) Compro uno cada dos o tres meses
d) No compro, o compro de vez en cuando

- Dinos, de forma aproximada, cuantos DVDs sueles comprarte.
a) Una media de tres o más cada mes
b) Una media de uno o dos cada mes
c) Uno cada dos o tres meses
d) Ocasionalmente
e) No compro películas de DVD

- ¿Alquilas habitualmente videojuegos?
a) Sí, como mínimo dos cada mes
b) Sí, alquilo uno cada mes de media
c) Ocasionalmente
d) No alquilo videojuegos

- ¿Alquilas habitualmente películas en DVD?
a) Sí, como mínimo tres cada mes
b) Sí, alquilo una o dos cada mes
c) Ocasionalmente
d) No alquilo DVDs

- Además de Play2DVD, ¿qué otras revistas sueles comprar?

- Escribe aquí cualquier sugerencia o crítica sobre la revista (que no te gusta, que sección nueva te gustaría ver, etc...)

Nombre: ____________________
Apellidos: ____________________
Dirección : ____________________
CP: ________ **Población:** ____________
Provincia: ____________ **Telf:** ____________
Fecha nacimiento: ____________________

Números atrasados

¿Quieres conseguir algún número atrasado de Play2DVD? Pídelo y lo recibirás cómodamente en tu casa.

Play2DVD - Números atrasados
C/ Cardener, 18, local
08024 Barcelona

*Oferta válida sólo para España

☐ Play2DVD N.1 (Febrero 2001):	595 ptas (3,57 €)
☐ Play2DVD N.2 (Marzo 2001):	595 ptas (3,57 €)
☐ Play2DVD N.3 (Abril 2001):	595 ptas (3,57 €)
☐ Play2DVD N.4 (Mayo 2001):	595 ptas (3,57 €)
☐ Play2DVD N.5 (Junio 2001):	595 ptas (3,57 €)
☐ Play2DVD N.6 (Especial verano 2001):	695 ptas (4,17 €) (+ guías Onimusha y GT3)
☐ Play2DVD N.7 (Septiembre 2001):	500 ptas (3,01 €)
☐ Play2DVD N.8 (Noviembre 2001):	500 ptas (3,01 €)
☐ Play2DVD N.9 (Diciembre 2001):	500 ptas (3,01 €) (+ guía Silent Hill 2)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
CP:
Población:
Provincia:
País:
Fecha de nacimiento:
Teléfono de contacto:
Email:

Forma de pago:
- Cheque bancario (adjuntar en el sobre) a nombre de Digipro Producciones S.L.
- Ingreso en cuenta de «La Caixa» Nº 2100-0846-15-0200380453 (adjuntar comprobante e indicar nombre y primer apellido en el ingreso)
- Giro pastal Nº ____________ (indicar Play2DVD en el texto del giro)

Boletín de suscripción

Anímate y aprovecha las ventajas de ser suscriptor, para no perderse ni un solo número, recibirlo cómodamente en tu casa y ahorrarse un dinero. Además recibirás también los números especiales sin recargo alguno. ¿A que esperas? Rellena este boletín y mándalo a: Play2DVD - Suscripciones
C/ Cardener, 18, local 08024 Barcelona

☐ Suscripción por **12 números** por sólo 4800 ptas (28,84 €) (20% descuento)
☐ Suscripción por **24 números** por sólo 8400 ptas (50,48 €) (30% descuento)

Precios válidos para España. Europa: 50€ (12 núm) - 80€ (24 núm)
Resto del mundo: 65$ (12 núm) - 110$ (24 núm)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
CP:
Población:
Provincia:
País:
Fecha de nacimiento:
Teléfono de contacto:
Email:

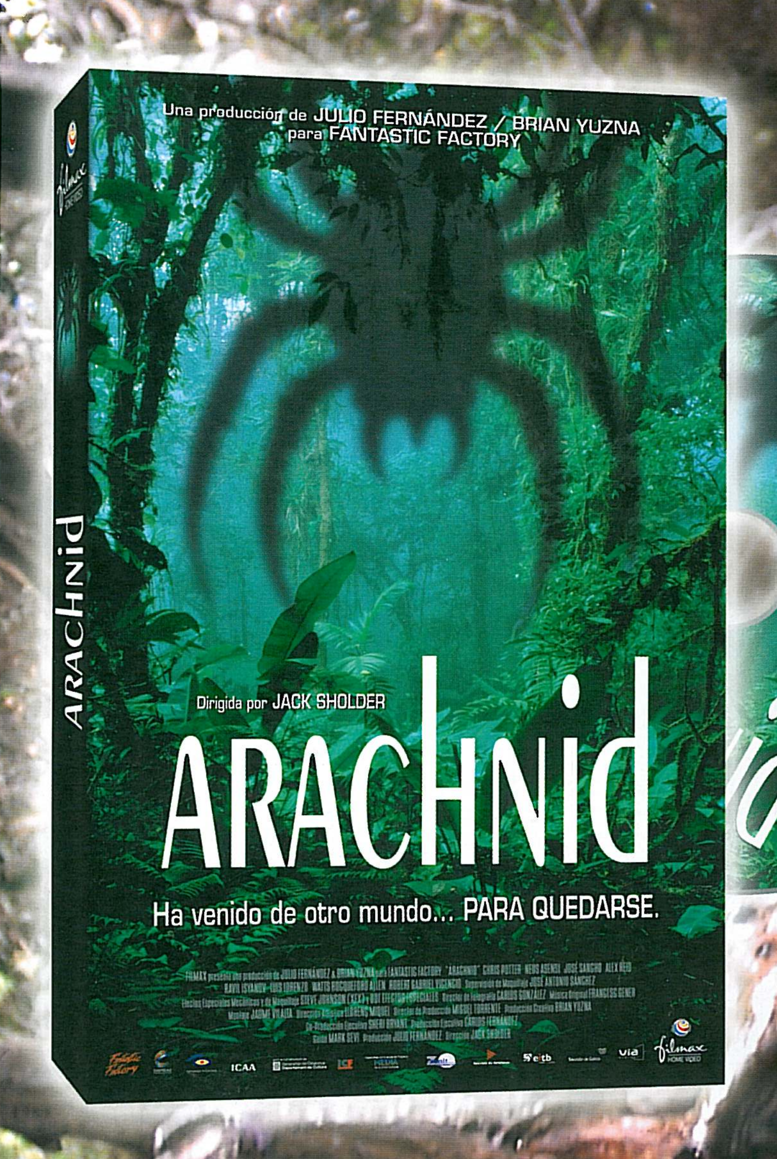
Forma de pago:
- Cheque bancario (adjuntar en el sobre) a nombre de Digipro Producciones S.L.
- Ingreso en cuenta de "La Caixa" Nº 2100-0846-15-0200380453 (adjuntar comprobante e indicar tu nombre y primer apellido en el ingreso)
- Giro pastal Nº ____________ (indicar Play2DVD en el texto del giro)
- Contrareembolso (+gastos de envío - sólo España)
- Domiciliación bancaria a Nº de cuenta (sólo España):

Nº de cuenta _ _ _ _ / _ _ _ _ / _ _ / _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Titular:
Domicilio de la oficina bancaria:
CP y población oficina bancaria:
Firma del titular de la cuenta:

Ruego acepten hasta nuevo aviso los cargos en mi cuenta o libreta de ahorro que presente Digipro Producciones S.L.

LA NUEVA AVENTURA DE LA *Fantastic Factory*



ESTRENADA EN CINE
(29 de junio del 2001)

CARACTERÍSTICAS:
- Versión disponible castellano 5.1 y DTS, inglés 5.1, Catalán 5.1, Gallego 5.1.
- Subtitulación en castellano, inglés.
- 16:9.
- Entrevistas.
- Imágenes rodaje
- Trailer.
- Making off.
- Spots.
- Imágenes inéditas (TV soft).

STORY BOARD
- FX (cromas + planos acabados)

Una espectacular producción de acción y terror con fantásticos efectos especiales.

Una película dirigida por Jack Sholder ("Hidden - Oculto", "Pesadilla en Elm Street 2")

ARACHNID









www.filmax.com
arachnid.filmax.com
www.fantasticfactory.com

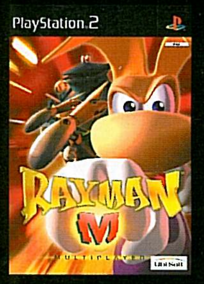




NO PONGAS TRAMPAS

A LOS ANIMALES

Mejor, pónselas a tus amigos



Harás lo que sea para ganar

Rayman M: Multijugador – Carreras y Lucha – 30 Niveles
8 Personajes – 16 Skins – 11 Armas – Circuitos Interactivos – Niveles Bonus.

www.raymanm.com





PlayStation 2

"PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2001 UBI SOFT ENTERTAINMENT. The logo and the character are registered trademarks of UBI SOFT ENTERTAINMENT.